SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

MAJ
1998
Pris 39:-
Norge 45 Nkr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • SUPER NES • GAME BOY • MEGA DRIVE • ARKAD

ACCLAIMS FRAMTID

Turok 2 • Forsaken • Extreme G2 • Shadowman • Batman & Robin

WIPEOUT 64

Psygnosis gör Nintendo 64-debut

FOTBOLLSFEBER

Värm upp inför VM

SPICE WORLD

Girl Power till PlayStation

BANJO-KAZOOIE

Nintendos räddning

GRAN TURISMO

Världens bästa bilspel är äntligen här

Donkey Kong Country 64 • Star Wars: Rougue Squadron • Oddworld: Abe's Exoddus • War Games
Colony Wars: Vengeance • Mortal Kombat 4 • Global Domination • Command & Conquer: Retaliation

TIDSAM 0669-05
05
7 388066 903903

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER - BYTER - SÄLJER NYA + BEG TV/DATORSPEL

090-13 56 00

Storgatan 44, 903 26 Umeå

Fax 090-13 51 00, E-mail: Order@tvspeloteket.com

Besök vår Web-Shop

www.tvspeloteket.com

24 TIM LEVERANS

Leverans av basenheter till vissa orter i Södra Sverige kan ta ett dygn X-tra!

Personlig ordermottagning Må-To 10.00-19.00, Fre 10.00-18.00, Lö 10.00-15.00

PlayStation

Adidas Power Soccer2	299:-	Mortal Kombat Triology	279:-
Beast Wars	429:-	Moto Racer	429:-
Bushido Blade	389:-	NBA Pro '98	499:-
Castlevania	479:-	Need For Speed 3	429:-
Cool Boarders 2	389:-	Newmaan Haas	499:-
Crash Bandicoot	249:-	NHL '98	349:-
Crash Bandicoot 2	449:-	NHL Face Off '98	389:-
Croc	429:-	Pandemonium	249:-
Dark Omen	429:-	Pitfall 3D	479:-
Deathtrap Dungeon	Ring!	Populus 3rd Coming	429:-
Destruction Derby 2	249:-	Porche Challenge	249:-
Diablo	429:-	Power Play Hockey '98	479:-
Die Hard Trilogy	249:-	Poy! Poy!	499:-
Doom/Final Doom	449:-	Premiere Manager '98	389:-
Duke Nukem 3D	479:-	Rascal	479:-
Fifa Road to W.C.'98	349:-	Rayman	249:-
Fighting Force	479:-	Reboot	429:-
Final Fantasy 7	499:-	Red Alert C&C	479:-
Formula 1 '97	499:-	Ridge Racer Revolution	249:-
Gex 3D	389:-	Riven	599:-
Grand Theft Auto	389:-	Road Rash 3D	429:-
Hercules	449:-	Sim City 2000	399:-
ISS '98	Ring!	Skull Monkey	429:-
ISS Pro	249:-	Snow Racer '98	389:-
Jetrider 2	389:-	Soviet Strike	249:-
Lucky Luke	449:-	Spawn The Eternal	389:-
Master of Teräs Käsi	449:-	Tekken 2	249:-
Micro Machines V3	249:-	Test Drive 4	299:-
		Theme Hospital	429:-
		Time Crisis, med pistol	729:-
		Toca Racing	479:-
		Tomb Raider	279:-
		Tomb Raider 2	479:-
		Treasures of the Deep	Ring
		Wayne Gretzky '98	479:-
		Wipe Out 2097	249:-
		World Cup '98	429:-
		Worms	249:-
		V-Rally	479:-

249:-

Ring!

429:-

Ring!

499:-

549:-

TILLBEHÖR

Antennkabel ej original	249:
Antennkabel ej original m.2	249:
Antennkabel original	299:
Antennkabel original m.2	299:
Bärväska inkl 1st hk + 1st m-kort	399:
Bärväska, original m. Sonymärke	199:
CD-ställ	149:
Förlängningskabel till hk	99:
Handkontroll	169:
Handkontroll original Analog m. Inb. Rumblepack	Rin
Handkontroll original (Grå/Vit/Svart)	249:
Linkkabel	199
Minneskort "15 block"	169
Minneskort "15 block" original (8st olika färger)	229
Minneskort "240 block"	329
Minneskort "360 block"	449
Minneskort "720 block"	649
Multitap original	449
Mus Original	399
Pistol Konami/Enforcer	349
Pro Action Replay	499
Ratt Logic 3	745
Rengöringsset	199
RGB Scartkabel	199
Spelguider Stor sortering	Rin

99:- *

* Vid köp av minst 2st fullprisspel

Antennkabel

fr. 249:-

Nu inkl. 2st handkontroller.

1 649:- *

*vid samtidigt köp av valfritt spel (ord postorderpris 1599:-, inkl r-kk 1768:-) V.I.P. medlemskap '98 ingår dessutom!

TVSPELOTEKET

RÄNTEFRI AVBETALNING

1:a månaden betalningsfri!!!

6 mån - ingen aviavgift, dela upp betalningen på 5 månader
Ex. PSX + NHL '98 1948:-, = 390:-/mån

12 mån - 25kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 11 månader
Ex. PSX + NHL '98 1948:-, = 177:-/mån

24 mån - 45kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 23 månader
Ex. PSX + NHL '98 1948:-, = 87:-/mån

Uppläggningsavgift tillkommer med 245kr. Minimum köpesumma 1900kr. Räntefri betalning kan endast göras på ord. priser, ev rabatter går ej att kombinera med Räntefri betalning.

BESÖK NÅGON AV VÅRA BUTIKER:

Umeå - Storgatan 44 • Luleå - Storgatan 51 (Shopping)
Öppet Vardagar 10.00-18.00, Lördagar 10.00-15.00
FULLSORTERADE MED ALLT INOM
TV/DATORSPEL & DATORER

Priserna på detta uppslag gäller endast beställning via postorder.

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault	629:-	NBA Pro '98	629:-
Aero Gauge	629:-	NHL Breakaway '98	599:-
Aut. Lamborghini 64	629:-	Olympic Hockey	629:-
Blast Corps	449:-	Quake 64	629:-
Bomberman 64 3D	499:-	Rampage World Tour	629:-
Cruis'n USA	449:-	San Fransisco Rush	629:-
Dark Rift	579:-	Snow Boards Kids	449:-
Diddy Kong Racing	549:-	Star Wars	529:-
Dual Heroes	549:-	Super Mario 64	449:-
Duke Nukem 64 3D	629:-	Tetris Sphere	449:-
Fifa 64	299:-	Top Gear Rally	629:-
Fifa Road to W.C.'98	399:-	Turok	499:-
Fighters Destiny	579:-	Wave Race 64	449:-
Golden Eye 007 3D	629:-	WCW vs NWO W. Tour	629:-
International SS Soccer 64	629:-	Wetrix	579:-
Killer Instinct Gold	529:-	Virtual Chess 64 3D	629:-
Lylat Wars, inkl R.P.	679:-	World Cup '98	579:-
Madden 64	579:-	Yoshi's Story	599:-
Mario Kart 64	499:-		
Mortal Kombat Mythology	629:-		
Mystical Ninja	629:-		
Nagano Olympics	629:-		

629:-

629:-

599:-

745:-

0:- *

*Vid köp av minst 2 st fullprisspel. Kan ej kombineras med andra erbjudanden!

579:-

Nu inkl. m-kort + Baller-bag!

1 649:- *

*vid samtidigt köp av valfritt spel (ord postorderpris 1599:-, inkl m-kort 1729:-) V.I.P. medlemskap '98 ingår dessutom! (Ballerbag medföljer endast begränsat antal N64)!!!

TILLBEHÖR

Action Replay	499:-
Antennkabel	199:-
Antennkabel original	249:-
Förlängningskabel H.K.	99:-
Gamekiller, fuskadapter	99:-
Handkontroll	249:-
Handkontroll original	299:-
Handkontroll original, 5 olika färger	349:-
Minneskort	129:-
Minneskort 20X	449:-
Minneskort 4X	199:-
Minneskort original	199:-
Ratt Logic 3	745:-
Rumble Pack m. inbyggt m-kort	Ring
Rumble Pack, original	199:-
S Videokabel	299:-
Spelguider	Ring
Stereo/AV Kabel	149:-

TVSPELOTEKET

RÄNTEFRI AVBETALNING

1:a månaden betalningsfri!!!

6 mån - ingen aviavgift, dela upp betalningen på 5 månader
Ex. N64 + Super Mario 64 2048:-, = 410:-/mån

12 mån - 25kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 11 månader
Ex. N64 + Super Mario 64 2048:-, = 186:-/mån

24 mån - 45kr/mån aviavgift, dela upp betalningen på 23 månader
Ex. N64 + Super Mario 64 2048:-, = 89:-/mån

Nintendokonto ingen aviavgift, betala 300kr/mån, kompleteringsköp kan göras !, endast Nintendoprodukter.

Uppläggningsavgift tillkommer med 245kr, undantag Nintendokonto - vid köp under 1900kr tillkommer endast 195kr i uppläggningsavgift. Min. köpesumma 1900kr, Nintendokonto 900kr. Räntefri betalning kan endast göras på ord. priser, ev rabatter går ej att kombinera med Räntefri betalning.

BEGAGNADE SPEL

PLAYSTATION

Titel	Vi säljer	köper	Titel	Vi säljer	köper
2 Extreme	245:-	80:-	Alundra	395:-	200:-
4-4-2 Soccer	245:-	80:-	Andretti Racing	195:-	50:-
Ace Combat	325:-	120:-	Aqunauts Holiday	145:-	50:-
Actua Golf	245:-	80:-	Area 51	245:-	80:-
Actua Golf 2	345:-	150:-	Ark of Time	375:-	150:-
Actua Ice Hockey	375:-	150:-	Assault Rigs	125:-	40:-
Actua Soccer	145:-	40:-	Atari Greatest Hits	345:-	150:-
Actua Soccer 2	345:-	150:-	Auto Destruct	345:-	150:-
Actua Soccer Club Ed.	225:-	80:-	Ball Blazer Cham.	125:-	30:-
Adidas Power Soccer	145:-	40:-	Batman Forever	225:-	80:-
Adidas Power Soccer 2	275:-	100:-	Battlesport	145:-	50:-
Adidas Power Soccer '97	195:-	50:-	Battlestation	195:-	50:-
Agent Armstrong	245:-	80:-	Bedlam	195:-	50:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Black Dawn	195:-	50:-
Air Combat	195:-	80:-	Blam Machinehead	125:-	40:-
Air Race	345:-	150:-	Blast Chamber	125:-	40:-
AIVEvolutionGlobal	195:-	50:-	Blazing Dragons	225:-	80:-
Alien Resurrection	395:-	200:-	Bloody Roar	375:-	150:-
Alien Trilogy	225:-	80:-	Breakpoint Tennis	225:-	80:-
All Star Soccer	195:-	50:-	Breath of Fire 3	395:-	200:-
Allied General	345:-	150:-	Broken Sword	245:-	80:-
Alone in the Dark	195:-	50:-	Broken Sword 2	345:-	150:-

NINTENDO 64

Titel	Vi säljer	köper	Titel	Vi säljer	köper
Blast Corps	345:-	150:-	Madden 64	445:-	200:-
Bomberman 64 3D	395:-	180:-	Mario Kart 64	445:-	220:-
Chameleon Twist	375:-	150:-	Mischeif Makers	375:-	180:-
Clayfighter 63+	345:-	150:-	Mortal Kombat Trilogy	445:-	220:-
Crusin USA	395:-	200:-	Multi Racing Champ.	445:-	200:-
Dark Rift	445:-	220:-	Nagano Winter Olympics	495:-	250:-
Diddy Kong Racing	525:-	250:-	NBA Hangtime	345:-	150:-
Doom 64	395:-	200:-	NBA in the Zone 3	475:-	220:-
Duke Nukem 3D	475:-	220:-	NFL Quarterback Club98	475:-	220:-
Extreme G	395:-	200:-	NHL Breakaway '98	495:-	250:-
F1 Pole Position	395:-	200:-	Pilotwings 64	295:-	120:-
FIFA 64	245:-	100:-	San Fransisco Rush	445:-	200:-
FIFA 98	495:-	220:-	Snow Boards Kids	395:-	200:-
Goemon-M.Ninja	495:-	250:-	Star Wars Shadow o. Em.	345:-	150:-
Golden Eye 007	525:-	250:-	Super Mario 64	395:-	200:-
Hexen	395:-	200:-	Tetrisphere	395:-	200:-
Int.Superstar Soccer 64	395:-	200:-	Top Gear Rally	495:-	250:-
Killer Instinct Gold	395:-	200:-	Turok Dinosaur Hunter	375:-	180:-
Lamborghini Challenge	445:-	220:-	War Gods	345:-	150:-
Lylat Wars med R.P.	545:-	250:-	Wave Race 64	395:-	200:-
Lylat Wars utan R.P.	495:-	200:-	Wayne Gretzky Hockey	395:-	200:-
Mace	375:-	150:-	WCW vs NWO W. Tour	445:-	220:-

Ring för övriga titlar. Vi har även: NINTENDO 8-bit • GAMEBOY • SUPER NINTENDO • MEGA CD • 32X • SATURN • TILLBEHÖR • KONSOLLER
NYA SPEL & TILLBEHÖR till de flesta spelkonsoller & PC.

Fritidsgårdar och Skolor, 30 dagar netto vid infaxad rekvisition!

V. I. P.

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad.
Förmåner: • 5% rabatt på nya spel • 10% rabatt på beg spel • 10% mer betalt när du byter spel mot andra beg spel • V.I.P.-blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125kr för 1998, betalas in på postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnr.

Månadens erbjudande:

N64	PSX	Saturn	PC
NHL Breakaway '98 545:-	Adidas Power Soccer 2 195:-	25% på nya spel	Privateer 2 59:-
SNES	**Megadrive**	**Gameboy**	
Handkontroll 145:-	25% på nya spel	Laddare GB pocket 195:-	

KÖPINFO

Porto tillkommer med minst 58kr, vid basenhetsbeställning 99kr. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya Playstation basenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg. spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör.

Ej utlösta PF debiteras med minst 175 kr.
Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information

Reservation för ev feltryck & ev prisändringar

BESTÄLLNINGSKUPONG! Sänd in portofritt!

Titel	Enhet	Pris	Reservtitel	Enhet	Pris
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		
4.			4.		
5.			5.		
6.			6.		
7.			7.		

☐ *Ja Tack, jag vill bli medlem i V.I.P.-klubben (125:-/år)*

Namn..

Adress..

PostNr...................Postadress..

Tel..

Målsmans underskrift (om under 16 år)

....

Frankeras ej
TVSPELOTEKET betalar portot

TVSPELOTEKET
Svarspost
900660000
908 50 UMEÅ

Sonys stolthet

Att PlayStation har sålts i 30 miljoner exemplar och blivit världens just nu populäraste spelkonsol är egentligen inte främst Sonys förtjänst. Under hela PlayStations existens har Sony tvingats förlita sig på sina tredjepartstillverkare. För utan Namco, Psygnosis, Square, Capcom och Core hade man inte kunnat ståta med varken *Ridge Racer*, *Tekken*, *Wipeout 2097*, *Final Fantasy VII*, *Resident Evil* eller *Tomb Raider*. Och vem hade ärligt talat varit intresserad av PlayStation då?

Det är just detta beroende av andra som har varit Sonys enda riktigt svaga sida. Nintendo och Sega har alltid producerat sina konsolers bästa spel själva och därmed kunnat klara sig på egen hand, medan Sony hela tiden har varit beroende av andra företag. Trots många tappra försök har de helt enkelt inte lyckats skapa sitt eget flaggskepp. Förrän nu. *Gran Turismo* är det mest realistiska, mest detaljerade och samtidigt mest spelbara bilspel som har producerats till en konsol. Och för första gången har Sony själva satt en ny standard i en så populär och viktig genre.

Om spelets producent Kazunori Yamauchi kan bli Sonys egen motsvarighet till Nintendos Shigeru Miyamoto och Segas Yu Suzuki vet ingen förrän han har producerat ytterligare ett tiotal spel i lika många olika genrer. Men just nu är han Sonys stolthet. Och PlayStation har fått sitt eget flaggskepp.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY
Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare
Nino Höglund
Bildhantering
Mats Jonsson
Lovisa Lundström
Korrektur
Anders Persson
Praktikant

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

ADRESS:
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Bröderna Lindströms Förlag AB
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:-
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

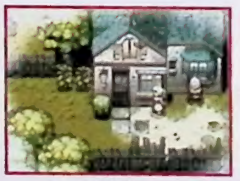
Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)

Gran Turismo_____38

Spice World _____26

Recensioner __37


Alundra

Deathtrap Dungeon

House of the Dead

Aero Gauge

Motorhead

Förspel _____14

Mortal Kombat 4

Oddworld: Abe's Exoddus

Buck Bumble

Colony Wars: Vengeance

Command & Conquer: Retaliation

Mission: Impossible

INNEHÅLL SUPER PLAY 27

Hype ____ 8
Wipeout 64 • Rymdimperiet slår tillbaka • Ny *Street Fighter*-samling • *Zelda 64* försenat igen • *Final Fantasy VII* får pris • *Resident Evil* på bio i november

Förspel ____ 14
Mortal Kombat 4 • *Mission: Impossible* • *Oddworld: Abe's Exoddus* • *Buck Bumble* • *Colony Wars: Vengeance* *Dead Ball Zone* • *Command & Conquer: Retaliation* *War Games* • *Global Domination* • *Vigilante 8* • *Return Fire II* • *Pet in TV* • *Legacy of Kain 2*

Acclaims framtid ____ 20
Martin har varit i England och träffat Iguana och Probe.

Spice World ____ 26
Nu kommer spelet.

Fotbollsfest ____ 28
Vi värmer upp inför sommarens världsmästerskap.

GT 64 ____ 32
Bästa bilspelet till Nintendo 64?

Banjo-Kazooie ____ 34
Rare räddar Nintendo.

Läsarundersökning ____ 68
Hjälp oss att göra en ännu bättre tidning.

Fokus ____ 69
Capcom följer upp *Street Fighter EX* • Utan *Out Run* inget *Gran Turismo* • *Star Ocean: Second Story* blir Enix första PlayStation-RPG • Pocket Camera på väg hit.

Tävling: Gran Turismo ____ 79
Vinn världens bästa bilspel.

Tävling: Alundra ____ 85
Vinstdrömmar.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Aero Gauge ____ 48
Dual Heroes ____ 66
Rampage World Tour ____ 49
Virtual Chess 64 ____ 67
Wayne Gretzky 3D Hockey '98 ____ 66

PLAYSTATION

Alundra ____ 42
Cardinal Syn ____ 62
Deathtrap Dungeon ____ 56
Gex 3D ____ 58
Gran Turismo ____ 38
Mega Man 8 ____ 61
Mega Man: Battle & Chase ____ 67
Motorhead ____ 44
NBA Fastbreak '98 ____ 65
Poy Poy ____ 60
Spawn ____ 64

SATURN

House of the Dead ____ 46

VARJE MÅNAD

Post ____ 6
Aktuella releaser ____ 36
Topplistor ____ 78
Tips ____ 80
Köp gamla nummer ____ 86
Spelguiden ____ 87
Frågor & Svar ____ 88
Nästa nummer ____ 91

Hype ____ 8

Fotbollsfest ____ 28

Fokus ____ 69

Street Fighter EX 2

Out Run

Star Ocean: Second Story

Acclaim ____ 20

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till splay@atlantic.medstroms.se.
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen

Square + Super PLAY = Sant

Den rubriken räcker väl för att allas ögon ska riktas mot denna insändare. Hur kan man ostraffat få ta musik från en klassiker och lägga in i sitt eget skitspel? För visst är det väl Koji Kondos melodislinga man hör i slutet av *Final Fantasy VII*?

Hur kunde ni förresten skriva att grafik och ljud i *Final Fantasy VII* är överlägset allt annat på marknaden. Det är ju ren lögn. *Goldeneye 007* har ju betydligt mer avancerad musik och otroligt mycket bättre ljudeffekter. Medan explosioner och knivhugg i *Goldeneye 007* låter helt realistiska, utan minsta brus i bakgrunden, förstör man ju nästan TV-högtalarna med ljuden i *Final Fantasy VII*, med det ständigt återkommande frasljud som ska föreställa explosioner och svärdshugg. Detta skrev ni inte någonting om i er recension utan gav istället spelet betyget 97 i ljud och drog någon förklaring om att spelet hade otroligt vackert soundtrack.

97 blev även betyget för grafiken som även den lider av stora brister. En helt platt yta där den lille Bart-liknande figuren kan traska omkring till synes som han vill imponerar givetvis mer på er än en minst lika snygg grafik som dessutom är i 3D, som till exempel i *Super Mario 64* och *Goldeneye 007*.

Ni får nog ta och erkänna att ni gav era älsklingar Square lite väl höga betyg för deras sjunde fantasispel, och att *Zelda III* till skillnad mot vad ni skriver är mycket bättre än *Final Fantasy III*. Fast det är klart, ni pallar väl inte trycket nu när både ni och alla andra tidningar har gett *Final Fantasy VII* toppbetyg. Och självklart kan ni ju aldrig ha fel.

Nintendo – himlen belönar hårt arbete

Vi tycker inte att någon form av musik blir bättre ju mer avancerad den är. Låtarna i *Final Fantasy VII* är helt enkelt mer stämningsfulla och välarrangerade än de i *Goldeneye 007*, därav det högre betyget. Inte heller grafik handlar enbart om teknik och jämför man karaktärsdesignen i *Final Fantasy VII* med den i *Goldeneye 007* framstår Squares spel också som ganska överlägset. Visst är bakgrunderna förrenderade och därmed relativt platta, men de är också otroligt välgjorda och detaljerade.

För övrigt har vi vid flera tillfällen utnämnt *Legend of Zelda – A Link to the Past* till det allra bästa Super NES-spelet. Visst kan vi göra fel precis som alla andra, men i det här fallet har vi bara uttryckt våra åsikter om ett väldigt bra spel, och de åsikterna står vi fortfarande för.

SP

"Castlevania: Symphony of the Night är ett traditionellt uppbyggt 2D-spel men överträffar de flesta av sina 3D-konkurrenter både i fråga om grafik och spelkänsla."

Ni är bäst

Ingen annan tidning påverkar mig lika mycket som Super PLAY. När jag ser ett nytt nummer stå i tidningshyllan i en affär kan jag stå och bläddra i den i minst tio minuter och bara försvinna in i artiklar om *Resident Evil 2* och *Final Fantasy* innan jag lyckas slita mig och går och köper tidningen. Och det på grund av den snygga layouten och sättet ni skriver på. Ingen annan speltidning har förtrollat mig som Super PLAY. Kort och gott; ni är bäst.

Mattias L

Nintendo 64 – en flopp

Ingen tycks kunna erkänna att Nintendo 64 är en flopp. Tidigare har jag alltid gillat Nintendos konsoler men jag är verkligen besviken på Nintendo 64. Alla spel som inte är tillverkade av Nintendo eller Rare är kassa. Värst av alla är Midways så kallade sport- och beat 'em up-spel.

Det verkar också som om Nintendo 64 säljer dåligt, den uppfattningen får man i alla fall när man tittar på era topplistor som är baserade på försäljning i olika länder. När jag köpte min PlayStation för lite mindre än ett år sedan kostade Nintendos konsol 2300 kronor. Nu har jag sett att man i vissa affärer har sänkt priset med nästan 1000 kronor, vilket ju borde bero på dålig försäljning. När jag köpte min NES var den ett självklart val före Segas Master System. Men nu är PlayStation ett självklart val före Nintendo 64.

Magnus Gunnarsson

Alla konsoler sjunker i pris med tiden, så även Nintendo 64 och PlayStation. Men visst är många av Midways spel rent pinsamma.

SP

Påverkad

Jag köpte Super PLAY 17 förra sommaren för att läsa den mycket intressanta artikeln om E3. När jag sedan kom till recensionen av *Legend of Zelda – A Link to the Past* tyckte jag att det lät fjantigt att Hyrule skulle vara ett andra hem och Link ens bästa vän och sådant.

För en månad sedan fick jag testa spelet för första gången och plötsligt blev allt jag tyckte var fjantigt sant. Jag tycker att det är ett av de bästa spel som någonsin har producerats och jag längtar nu verkligen efter att *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* kommer till Sverige.

Slutligen vill jag bara påpeka att jag är trött på alla som säger att PlayStation är bättre än Nintendo 64. Nintendo 64 är bättre tekniskt sett men PlayStation har många bättre spel. Själv har jag en Nintendo 64 och är stolt över den.

Jon

Det är spelkänslan som räknas

Har suttit många timmar framför TV:n i min ensamhet och levt mig in i Alucards våldsamma färd genom Draculas mystiska slott. Spelet *Castlevania: Symphony of the Night* är ett traditionellt uppbyggt 2D-spel men överträffar de flesta av sina 3D-konkurrenter både i fråga om grafik och spelkänsla. Den suveräna musiken och den speciella stämning som finns i spelet höjer spelupplevelsen ytterligare. Om fler speltillverkare bara kunde inse att det är spelglädjen som räknas och inte bara imponerande 3D-grafik. Vem har inte fascinerats av ett spel med ett attraktivt yttre för att efter en stunds spelande uppgivet sucka över att det har lika mycket spelkänsla som ett Game & Watch-spel?

Peter Kazano

THIS PAGE IS

RELEASE MAJ 98

FORSAKEN™

Besök gärna vår hemsida på www.multimedia.bonnier.se
eller ring oss på tel. nr. 08-696 80 20

PlayStation · NINTENDO64 · Designed for Microsoft Windows 95 · ENTERTAINMENT · probe · Acclaim

BONNIER MULTIMEDIA

BONNIER MULTIMEDIA AB, Box 3338, 103 67 Stockholm

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, Æ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc.Nintendo 64 and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Playstation and the Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft®, Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.

HYPE

EN HELT NY version av *Wipeout* kommer till Nintendo 64. Psygnosis avslöjade nyligen det som spelvärlden nästan inte har vågat hoppas på, att de har börjat producera spel för Nintendo 64. Under åren har Psygnosis vuxit till att bli ett av världens mest framgångsrika och nyskapande spelföretag och när de nu siktar mot Nintendo 64 kommer de att trappa upp sin verksamhet rejält.

Psygnosis kommer i framtiden att producera alla typer av spel för Nintendos konsol, men först ut blir alltså *Wipeout 64*. Det numera klassiska svävarspelet kommer att träda in i en ny dimension med hjälp av maskinens kapacitet. Och bäst av allt är att fyra spelare kommer att kunna tävla mot varandra samtidigt. Nintendo och Psygnosis kommer självklart att få stor nytta av varandra, men framför allt är det världens TV-spelare som tjänar på det nya samarbetet. Vi har fått mycket nytt att se fram emot.

WIPEOUT 64

SEGT FÖR ZELDA

Nintendos kanske mest prestigefyllda titel någonsin, *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* har drabbats av ytterligare förseningar. I Japan, där planerna var att släppa spelet i april, har Links 64bits-debut nu flyttats fram till någon gång i höst. Enligt Nintendo kommer förseningen i Japan inte att påverka USA- och Europa-lanseringarna.

– Zelda måste komma ut i år. Vi kommer troligtvis att behöva påbörja översättningen innan spelet är helt färdigt för att få ut det före jul, säger en talesman för Nintendo of America.

Spelets producent Shigeru Miyamoto verkar själv ta förseningarna med ro.

– Mitt spel ser bättre ut än både *Resident Evil* och *Final Fantasy VII* med sin kombination av innehåll och grafik, är hans enda kommentar.

SKRÄCKSPEL BLIR SKRÄCKFILM

Den 30 november kommer *Resident Evil* äntligen att gå upp på den vita duken i USA. Med andra ord lär filmen få europeisk premiär någon gång nästa vår.

Bakom den kommande skräckfilmen står en rad personer som har flera års erfarenhet i filmbranschen. Producenten Bernd Eichinger har bland annat varit involverad i *Fröken Smillas känsla för snö*, *Rosens namn* och *Andarnas hus*, medan manusförfattaren Alan B. McElroy tidigare har arbetat med filmatiseringen av *Spawn*. Sist men inte minst är regissören George Sluzier, som 1972 debuterade med *João en het mes* och som även har regisserat den klassiska skräckfilmen *The Vanishing*.

George Romero som producerade den japanska reklamfilmen för *Resident Evil 2* är dock inte inblandad i långfilmsprojektet.

HYPE

Hilfiger designar åt Nintendo

Modeindustrin invaderar TV-spelsvärlden. Tidigare var det Burton som sponsrade *Cool Boarders 2* och Adidas som var involverade i *Power Soccer*-serien. Nu slår även den amerikanske designern Tommy Hilfiger till med att producera en hel klädkollektion baserad på snowboardspelet *1080°*.

Samarbetet mellan Tommy Hilfiger och Nintendo var redan påbörjat i och med produktplacering i *1080°* och de båda företagen passar nu på att dra nytta av varandra för att marknadsföra sina produkter. På Nintendo i USA kommenterar Joel Horowitz samarbetet:

– Vi visste att det här var en mycket bra möjlighet för oss båda. Kidsen älskar Tommy Hilfigers kläder och de älskar Nintendos spel.

Polys blir självständiga

För att de ska få större frihet att utveckla nya spelkoncept har Sony vid flera tillfällen låtit sina interna utvecklare bilda egna dotterbolag. Exempel på sådana mindre företag är Arc Entertainment som låg bakom *Arc the Lad* och Contrail som gjorde *Wild Arms*. Nu har även mästerprogrammerarna bakom *Gran Turismo* och *Motor Toon Grand Prix*, Polys, blivit självständiga. De kommer i fortsättningen att utveckla sina spel under det nya namnet Polyphony Digital.

Bandai gör egen Game Boy

Tamagotchis skapare Bandai tänker snart börja att konkurrera med självaste Nintendo på den barbara konsolmarknaden. Bandais nya minikonsol kommer att få plats i fickan och ha en högupplöst LCD-skärm i svartvitt, medföljande link-kabel och ett pris på omkring 300 kronor. För att även kunna konkurrera med Sonys PDA ska Bandai försöka att släppa maskinen i mitten av året och 20 speltitlar finns redan planerade.

Småmonster på kassett

Pocket Monsters Stadium blir inget 64DD-spel utan kommer istället att släppas på kassett. Spelet beräknas bli ett av Nintendos starkaste kort i år, eftersom det är kompatibelt ▶

HYPE

med de miljontals *Pocket Monsters*-kassetter som finns till Game Boy. Genom en adapter som Nintendo har utvecklat och som man får när man köper *Pocket Monsters Stadium* kan information från en Game Boy-kassett överföras till en Nintendo 64. Och på så sätt kan de miljontals *Pocket Monsters*-ägarna spela med sina monster i en tredimensionell tappning.

Twisted Metal 3 till E3

Sony har äntligen avslöjat att de kommer att visa *Twisted Metal 3* på årets upplaga av E3. Spelet utvecklas av Sony Interactive Studios själva, till skillnad från föregångarna som Singletrac låg bakom.

Nintendo tjänar pengar

I mars beräknade Nintendo att deras vinst för det gångna året skulle bli 127 miljarder yen. Nyligen avslöjades dock att den totala årsvinsten istället kommer att hamna på närmare 160 miljarder yen, alltså 10 miljarder svenska kronor. En stor del av vinsten kommer att användas till det nya huvudkontor som man planerar att bygga i Kyoto och som kommer att innebära att världens största speltillverkare kan bli ännu större.

Taktikspel till Nintendo 64

Efter enorma framgångar i Japan med *Ogre Battle* och *Tactics Ogre* fick spelens utvecklare Quest chansen att producera ett spel tillsammans med Square. En kollaboration som resulterade i *Final Fantasy Tactics*. Nu har Quest hittat en ny samarbetspartner, nämligen Nintendo, vilket kommer att resultera i att strategiäventyret *Ogre Battle Saga* släpps till Nintendo 64 i höst.

Activision intresserade av Square

Det lär pågå ett budkrig på de Square-titlar som ännu inte är planerade att släppas i USA eller Europa. Bland budgivarna finns Activision och deras sikte är ställt på att köpa upp rollspelet *Xenogears* som varken Sony eller Square tycks vara särskilt intresserade av att släppa i väst. Tidigare i år köpte Activision de amerikanska rättigheterna på Sonys ninjaäventyr *Tenchu*.

DONKEY KONG COUNTRY 64

Att Rare har ett nytt *Donkey Kong*-spel under utveckling är ingen hemlighet, men det är först nu som det brittiska spelhuset har bekräftat att del fyra i den klassiska *Donkey Kong Country*-serien kommer att släppas innan årets slut.

Spelet var tidigare planerat att släppas bli Rares 64DD-debut, men i och med den nya konsolens allvarliga förseningar går nu *Donkey Kong Country 64* samma väg som både *Legend of Zelda – The Ocarina of Time* och *Pocket Monsters Stadium* och blir ett kassettbaserat Nintendo 64-spel. På E3 förväntas Rare premiärvisa sitt nya plattformsäventyr.

FLER SAMLADE FAVORITER

Knappt har *Street Fighter Collection* hunnit släppas förrän Capcom utannonserar ytterligare en samlingsskiva på temat. Den nya samlingen innehåller de tre spel vi saknade i *Street Fighter Collection*, det vill säga *Street Fighter II* och de båda uppgraderingarna *Street Fighter II Champion Edition* och *Street Fighter II Turbo*. Både det klassiska originalet och *Turbo*-versionen har redan konverterats till Super NES, men den här gången kan vi se fram emot kliniskt perfekta överföringar. Och på köpet får man alltså även *Champion Edition* som var den allra första uppgraderingen av spelet och som hittills bara har funnits tillgänglig till PC Engine.

NYPREMIÄR FÖR SUPER PLAY ONLINE

I april förra året öppnade Super PLAYs egen hemsida. Ett år och 100 000 besökare senare tycker vi att det är hög tid att utveckla och förbättra vår site. I slutet av maj är det därför nypremiär för Super PLAY på Internet.

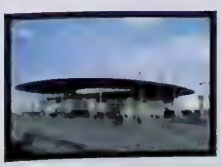
Förutom ett nytt utseende och mer regelbundna uppdateringar kommer vi att erbjuda diskussionsgrupper där ni läsare kan uttrycka era åsikter och utbyta speltips, ett komplett register med alla spel som vi har recenserat och en närmare presentation av redaktionen. Vår ambition är dessutom att bevaka stora spelhändelser runt om i världen. Vi börjar med att rapportera direkt från E3-mässan i Atlanta den sista helgen i maj.

Välkommen till *www.atlantic.medstroms.se/splay*

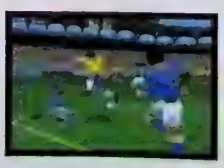
SPELA FOTBOLLS-

VM I FAVORITFÅTÖLJEN

Manufacturer of Official Licensed Product.



Var med och delta bland de 32 VM-lagen. Spela på de 10 VM-arenorna, Frankrikes national-arena inkluderad, och ta ditt lag hela vägen till final.



Spelkänsla i världsklass. Öka spelhastigheten för blixtsnabb action och justera taktiken under matchens gång. Kör offside- fällor, djupledslöpningar och klockrena passningar.

Gör en nostalgitripp genom att spela klassiska VM-finaler.

www.easports.com

Det enda officiella dataspelet för fotbolls-VM i Frankrike 98

RYMDIMPERIETS ÅTERKOMST

Star Wars äventyrsvärld är en otroligt användbar idékälla för speltillverkare. Det finns redan ett otal spel med George Lucas fantastiska filmer som grund, och det kommer nog att dröja länge innan vi får se det sista.

Nu har Lucas Arts bekräftat att det snart kommer ett helt nytt Star Wars-spel till Nintendo 64 och att dess titel kommer att vara *Rogue Squadron*. Ännu finns det inte mycket att berätta om det nya spelet, men säkert är i alla fall att *Rogue Squadron* inte kommer att vara något linjärt äventyrsspel i stil med *Shadows of the Empire*. Den här gången handlar det mer om klassiska rymdstrider med X-Wings och allt.

Lucas Arts kommer att visa upp *Rogue Squadron* för första gången på E3 i slutet av maj. Vi återkommer...

KING OF FIGHTERS PÅ ÄVENTYR

Under sommaren blir SNK klara med ett nytt äventyrsspel till PlayStation, baserat på deras kända beat 'em up-serie *King of Fighters*. Handlingen i det nya spelet är hämtad från mangan *King of Fighters '97* som gick i en japansk månadstidning mellan maj 1996 och maj 1997, och nya *King of Fighters Kyo* är det första spelet i serien som inte är ett regelrätt fightingspel.

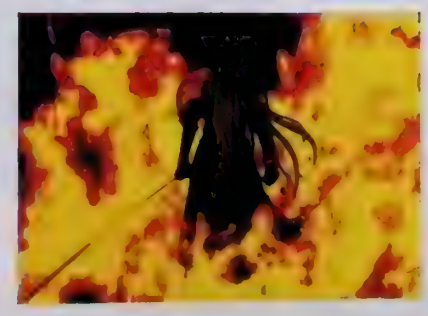
Spelets hjälte Kyo Kusanagi måste lösa mängder av mysterier och sammansvärjningar för att vinna i *King of Fighters Kyo*. Beroende på vad spelaren väljer att säga i spelets konversationer kan handlingen förändras och det finns även parallellhandlingar för flera av spelets mindre viktiga karaktärer. Huvudpersonerna i spelet är samma som de i mangan och de som har spelat *King of Fighters*-spelen tidigare kommer säkert att känna igen bland andra mästaren Shingo Yabuki.

Det här är andra gången som SNK gör om en av sina beat 'em up-titlar till ett äventyrsspel. Förra gången var det arkadklassikern *Samurai Shodown* som med framgång förvandlades till ett RPG.

PRISBELÖNTA KLASSIKER

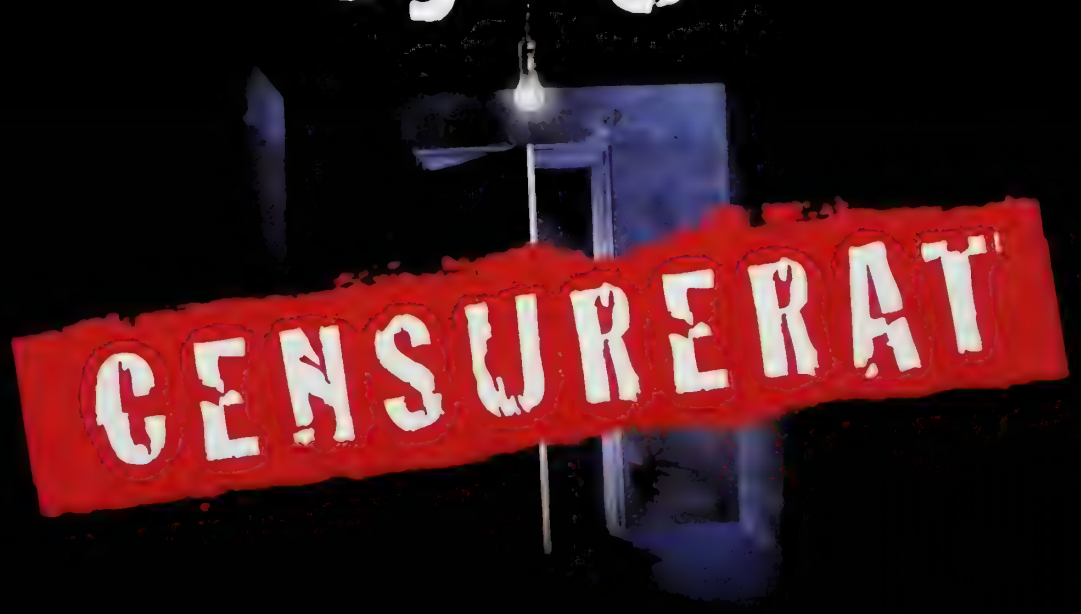
Den andra upplagan av CESA (Computer Entertainment Software Association) Awards hölls nyligen i Tokyo. Priserna delas ut till de bästa spelen som har producerats i Japan under det gångna året. Konamis chef Kagemasa Kamitsuki sa i sitt invigningstal att priserna skulle gå till de spel som både har varit meningsfulla och bidragit till landets kultur.

Gran Turismo tog hem priser för bästa programmering och bästa grafik, medan *Klonoa* fick priset för bästa karaktärer. De sex spelen *Grandia*, *Yoshi's Story*, *IQ*, *Derby Stallion*, *Monster Farm* och *Thain De Go* fick alla varsitt pris, men som väntat blev *Final Fantasy VII* galans stora vinnare. Squares mästerverk belönades med pris för bästa scenario och bästa ljud, men framför allt gick det ärofyllda CESA Grand Prize till just *Final Fantasy VII*. Och ingen kan väl ifrågasätta det jurybeslutet?



PlayStation

Get Busy Shooting. Or Get Busy Dying.



Resident Evil 2 29. APRIL

CAPCOM

FÖRSPEL

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Ocean
UTVECKLARE ——— Infogrames
SPELTYP ——— Action

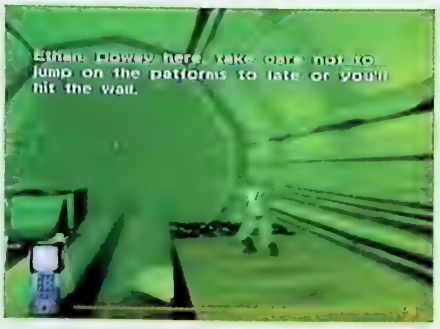
Mission: Impossible

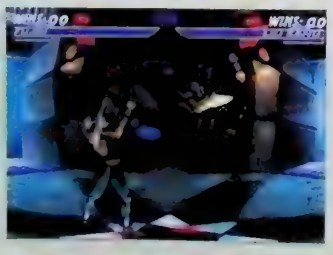
Ett tag trodde vi att *Mission: Impossible* aldrig skulle bli färdigt, men på Infogrames har man lyckats hålla modet uppe. Den som väntar på något gott väntar aldrig för länge.

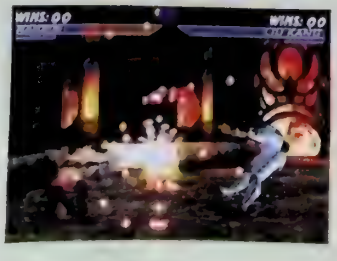
För att undvika jämförelser med Rares *Goldeneye 007* har Infogrames gjort *Mission: Impossible* till ett spel där spelaren måste använda hjärnan mer än sina fingrar. Som den hemlige agenten Ethan Hunt ska spelaren ge sig ut på diverse uppdrag med masker och andra spionredskap som hjälpmedel. Filmens handling ligger till grund för spelets, men många nya uppdrag har lagts till för att tillföra någonting alldeles extra.

Grafiken påminner en del om den i *Goldeneye 007*, men i *Mission: Impossible* får man följa huvudpersonen Ethan Hunt ur ett subjektivt perspektiv, det är bara när han siktar med ett vapen som kameran sänks till Ethans ögonnivå. Andra liknande grafiska finesser finns med för att göra spelet mer omväxlande och logiskt och för att klara sina uppdrag måste Ethan utföra många olikartade uppgifter; det kan till exempel handla om att skugga en fiende eller att installera sprängämnen i ventilationstrummor. Ofta måste Ethan även samarbeta med andra agenter och allt måste givetvis utföras i största hemlighet.

Utvecklingsteamet som arbetar med *Mission: Impossible* har inte gjort något spel till Nintendo 64 tidigare, men de har stor erfarenhet från Infogrames-titlar till andra format. Vi väntar med spänning på att se om Infogrames har lyckats med sin uppgift. I september kommer det färdiga resultatet och redan om ett par månader återkommer vi med en utförlig rapport från utvecklarnas franska högkvarter.





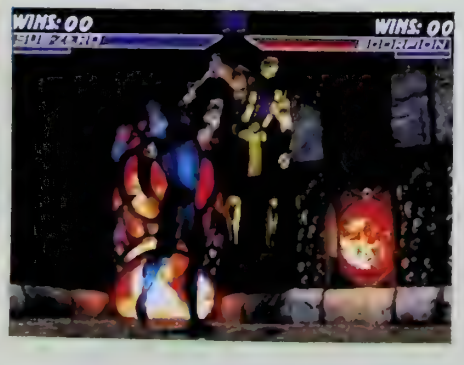


FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Midway
UTVECKLARE ——— Eurocom
SPELTYP ——— Beat 'em up

Mortal Kombat 4

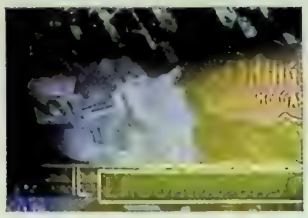
Beat 'em up-världens kultspel nummer ett har länge behållit sitt platta utseende, men nu är det äntligen dags för *Mortal Kombat* att bli tredimensionellt.

På sistone har det gått utför för *Mortal Kombat*. Med besvikelser som *Mortal Kombat Mythologies* fick Midway många fans att svika, men nu blir det andra bullar. Eurocom som tidigare skötte Nintendo 64-konverteringen av *Duke Nukem* har sett till att Sub-Zero, Raiden, Sonya Blade och de andra fått nya fina polygonkroppar att slåss med. Detta innebär givetvis stora visuella skillnader, med nya roterande actionsekvenser och en massa nya rörelsescheman. Men steget in i 3D-världen har även förändrat spelkänslan. Tack vare de tredimensionella omgivningarna kan kämparna nu röra sig i och utanför olika arenor och dessutom plocka upp och använda vapen och andra föremål.



Grafiken är hämtad direkt från arkadversionen av spelet och innehåller samma animerade bakgrunder och smidiga karaktärsdesign. Vissa detaljer har dock fått ge vika eftersom en Nintendo 64 inte klarar av riktigt lika mycket som den avancerade arkadmaskinen. Figurernas karaktäristiskt stela animation har bibehållits från de äldre *Mortal Kombat*-spelen och de flesta välkända ansiktena finns med.

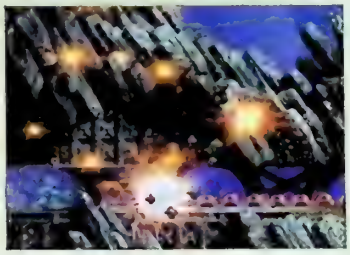
I höst får vi reda på om Nintendo 64 kan lyckas gjuta nytt liv i Midways klassiska serie.



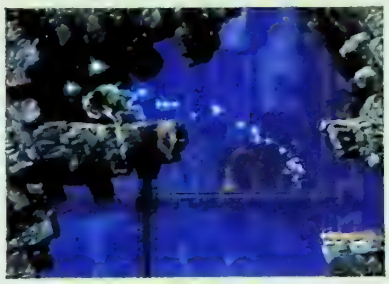
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Oddworld Inhabitants
SPELTYP — Äventyr

Oddworld: Abe's Exoddus

Abe's Oddysee sålde bättre än vad utvecklarna hade hoppats på. Därför får vi till hösten återknyta bekantskapen med den sorgsamme Abe och hans underliga äventyr.



När Oddworld Inhabitants påbörjade sin serie om fem spel om sin udda värld var tanken att det bara skulle bli ett spel med Abe i huvudrollen. Det andra spelet skulle handla om karaktären Munch, men efter överväldigande försäljningssiffror bestämde de sig för att göra ytterligare ett spel med den mystiske hjälten. Handlingen i *Abe's Exoddus* fortsätter där det förra spelet slutade och spelmotorn är densamma som i *Abe's Oddysee*, men det här är ändå ett helt nytt spel. Vi kan vänta oss en hel massa nya nivåer och en mängd nya filmsekvenser som för handlingen vidare. Framför allt har Oddworld Inhabitants försökt att utveckla den unika spelstil som de skapade i och med *Abe's Oddysee*, där en stor del av spelet gick ut på att samtala med Mukodonerna. Man har utvecklat Mukodonernas talförmåga ytterligare och dessutom har de underliga varelserna nu fått känslor som varierar beroende på handlingen. Allt för att göra spelet mer humoristiskt och för att utveckla den speciella stil som har blivit dess kännetecken.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Westwood
SPELTYP — Strategi

Command & Conquer: Retaliation

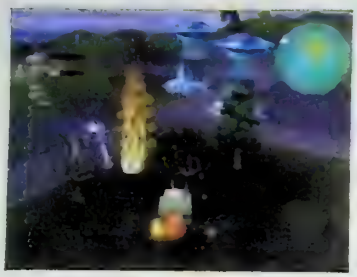
De allierade har utvecklat nya hemska vapen,och Sovjet likaså. Snart kan kriget på nytt bryta ut på PlayStation, för uppföljaren till _Command & Conquer: Red Alert_ är på väg.

I Westwoods *Command & Conquer*-serie finns några av de allra bästa strategispelen som någonsin har producerats. I det senaste spelet, *Red Alert*, hade Westwood utvecklat sitt koncept och anpassat det mer till PlayStation. Med *Retaliation* har de tagit ytterligare ett steg och bestämt sig för att bara släppa spelet till Sonys konsol.

Handlingen i *Command & Conquer: Retaliation* utspelar sig i tiden mellan *Command & Conquer* och *Red Alert*. De båda stormakterna har just upfunnit en rad nya massförstörelsevapen och kriget är i full gång. Under 34 helt nya uppdrag får spelaren använda sig av bland annat tolv nya förbjudna vapen, däribland de förödande Tesla Tanks och elchockvapen. Två spelare kan slåss mot varandra med hjälp av en link-kabel och det går fortfarande utmärkt att använda PlayStation-musen. *Command & Conquer: Retaliation* ligger precis som *Red Alert* på två CD-skivor, en för de allierades uppdrag och en för Sovjets. Spelet släpps preliminärt i november och det torde få det att vattnas munnen att på alla som gillar strategispel.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — MGM Interactive
SPELTYP — Strategi

War Games

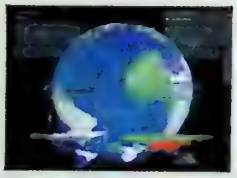


Tokdatorn WOPR kan fortfarande inte skilja på lek och allvar. Därför är det krig på jorden igen. Och den här gången tänker inte Matthew Broderick hjälpa till.

På åttiotalet kom *War Games*, filmen om hackern som nästan lyckades starta ett världskrig. I spelet *War Games* har mardrömmen blivit verklighet och datorn attackerar världen med sina robottrupper. Som tur är har människorna egna motmedel och totalt finns det över 100 olika vapen att tillgå i spelet.

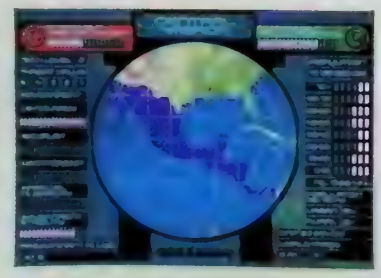
War Games är ett taktiskt spel där varje fordon måste styras individuellt. Det finns dock ett antal olika kommandon att ge fordonen, som till exempel att bevaka ett visst område eller att förfölja en specifik fiende. Det går att spela uppdragen ensam eller mot en levande motståndare. På MGM Interactive tycker man dock inte att Sonys link-kabel fungerar särskilt bra, så man valde istället att lösa tvåspelarvarianten med delad skärm.

Originalfilmens regissör, John Baddam, har själv varit med och övervakat produktionen av spelet för att det skulle få den rätta känsla och förhoppningsvis har MGM Interactive lyckats återskapa den panikfyllda spänning som rådde i filmen *War Games*. Spelet ska vara färdigt till sommaren.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
SPELTYP — Strategi

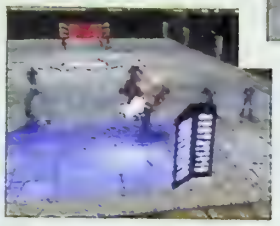
Global Domination



Sugen på att ta över världen? I *Global Domination* får du chansen att bli enväldshärskare.

Handlingen i *Global Domination* utspelar sig år 2015, då den hänsynslösa organisationen World Order Enterprises styr världen med järnhand. Spelaren börjar kampen som en enkel soldat, men kan snart klättra uppåt i rang och bli ledare för ett helt land. Det ultimata målet är givetvis att ta över hela världen, vilket bara kan uppnås genom att vinna på samtliga 20 nivåer.

Genom att blanda krigsstrategi med snabb action har Psygnosis försökt att skapa en helt ny typ av spel. Strategidelen påminner lite om brädspelet *Risk*, medan arkadsekvenserna mer liknar klassiska spel som *Missile Command* eller *Defender*. Vapnen kan vara allt från sextiotalets enkla krigsredskap till påhittade framtida maskiner och handlingen sträcker sig alltså över 20 olika nivåer. För maximal frihet ska man även kunna skapa sina egna banor som sedan kan sparas på minneskort. Med link-kabel ska två spelare kunna kriga mot varandra och olika inställningar låter var och en bestämma om spelet huvudsakligen ska gå ut på strategi eller action. Först mot slutet av 1998 får vi chansen att skapa en egen världsordning.

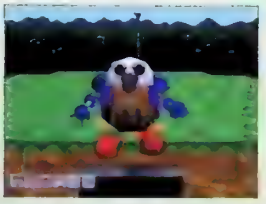


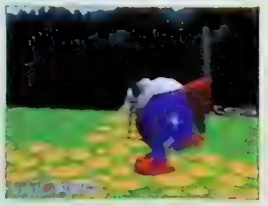
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Rage
SPELTYP — Sport

Dead Ball Zone

***Speedball* hade det. *Riot* hade det inte. Kommer *Dead Ball Zone* att vara ett spel med underhållningsvärde?**

De futuristiska sportspel som har släppts genom åren har både varit bra och dåliga, tyvärr oftast dåliga. *Speedball* är dock ett perfekt exempel på ett bra sådant och förhoppningsvis kommer *Dead Ball Zone* att vara i klass med det. Sporten som utövas i *Dead Ball Zone* påminner mest om handboll, fast den här bollen är av metall och spelarna får bära vapen på plan. I lag med åtta i varje ska spelarna passa den svävande bollen till varandra och försöka pricka motståndarnas mål. Rage har försökt att göra *Dead Ball Zone* till ett genuint sportspel och därför finns det ett otal skott och passningstekniker för att skapa ett taktiskt och varierat lagspel. För att roffa åt sig bollen har man diverse tacklingar att tillgå och dessutom olika vapen som till exempel kulspruta eller motorsåg. En stor del av spelet går ut på att sköta om sitt lag genom att träna, byta eller köpa spelare, och det finns flera turneringar att delta i. Det ska dessutom bli möjligt att spela med upp till åtta mänskliga motståndare samtidigt.



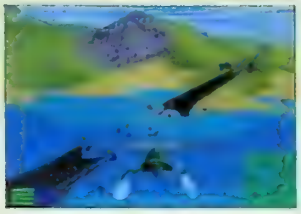


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony
SPELTYP — Strategi

Pet in TV

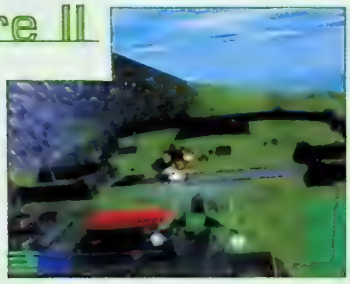
I Japan är folk tokiga i att leka förälder åt digitala adoptivbarn och nu hoppas Sony att trenden ska sprida sig hit.

PIT är hans namn, och man måste lära honom allt man kan. Med hjälp av olika redskap ska spelaren lära PIT vad som är bra och vad som är dåligt, vad han får äta och inte äta, och så vidare. Målet är att uppfostra honom så att han till slut kan klara sig på egen hand. De sju första banorna i spelet är fyllda med olika gåtor och pussel som är utvecklade för att PIT ska lära sig hur hans omgivning fungerar, och den sista banan är ett test där PIT själv måste klara sin uppgift med hjälp av vad han lärt sig. *Pet in TV* är en utveckling av det populära Tamagotchi-konceptet, som Sony nu bättrar på med polygonbaserad grafik och ett mer varierat speluppläg. Om *Pet in TV* har någon chans här i Sverige får vi veta när det släpps i juli.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Prolific
SPELTYP — Strategi

Return Fire II



3DO-spelet *Return Fire* var faktiskt ett av de få riktigt bra spelen till den mindre framgångsrika konsolen. Prolific lovar dessutom att uppföljaren till PlayStation blir ännu bättre.

På Prolific jämför man gärna sitt nya strategispel med den urgamla handleken sten, sax och påse. Det kanske låter lite avskräckande, men det enda de vill säga med den jämförelsen är att *Return Fire II* kommer att vara självklart enkelt att spela och att man kommer att tvingas förutse sin motståndares taktik för att lyckas vinna.

Varje spelare har sex olika fordon att kriga med. Varje fordon har sina egna unika egenskaper, men bara den oskyddade jeepen kan ta sig in till motståndarens fort för att stjäla dess flagga. För att vinna måste en spelare helskinnad föra hem denna flagga till sin egen bas och för att lyckas med det krävs att man utnyttjar sina trupper så effektivt och förståndigt som möjligt. Det finns över 50 banor och man spelar själv eller mot en kompis med delad skärm.

Huruvida *Return Fire II* lever upp till förväntningarna får vi veta i slutet av sommaren.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — BMG
UTVECKLARE - Crystal Dynamics
SPELTYP — Action

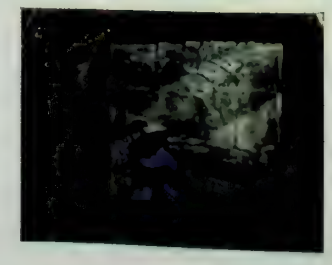
Legacy of Kain 2

Raziel är tillbaka för att stoppa den vidrige Kain och hans hemska trupper. Snart kommer *Legacy of Kain 2*.

Det första spelet om Kain och hans horder av vampyrer var kanske inte världens bästa spel, men det hade en del nya idéer att erbjuda. I *Legacy of Kain 2* har Crystal Dynamics utvecklat sitt koncept och resultatet skiljer sig från det mesta på PlayStation.

Den onda världen Nosgoth har nu blivit en full tredimensionell omgivning uppbyggd av polygoner, där mängder av ljuseffekter och andra finesser används för att ge spelet en mer realistisk stämning än sin föregångare. Hjälten Raziel har också fått nya möjligheter och rör sig både smidigare och snabbare än tidigare, allt för att göra spelkänslan bättre.

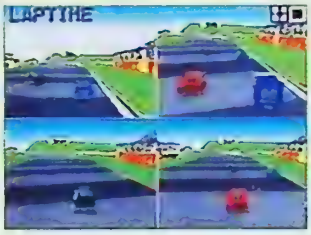
Om Crystal Dynamics dessutom kan lyckas behålla originalets RPG-känsla utan att begränsa spelaren för mycket kan de ha ett riktigt intressant spel att släppa mot slutet av 1998.



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Takara
UTVECKLARE — Takara
SPELTYP — Racing

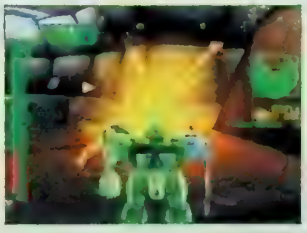
Choro Q 64

I Takaras första racingspel till Nintendo 64 är det bara leksaksbilar på banan. Men de kan göra saker som inga andra bilar kan.



De mest framgångsrika racingspelen till Nintendo 64 hittills har också varit de knäppaste. I *Super Mario Kart 64* var det svampar och rörmokare som körde go-kart och i *Diddy Kong Racing* var huvudpersonen en apa. *Choro Q 64* kommer att tävla i samma liga, där är nämligen alla deltagarna leksaker.

Leksaksbilarnas största fördel är att de kan byggas om med en mängd olika tillbehör och vapen. Den som har förlorat ett lopp är tvungen att lämna ifrån sig någon del av sin bil till vinnaren och på så vis ändras hela tiden villkoren i spelet. Bilarna klarar av att göra en hel del ovanliga manövrer på vägen, bland annat kan de rulla runt i kurvorna för att det ska gå snabbare. Banorna bidrar också till att göra loppen ännu knasigare, med svajande broar och enorma rullande stenklot som utmaning åt förarna. Det roligaste i racingspel brukar ofta vara att tävla mot sina kompisar, och i *Choro Q 64* går det alldeles utmärkt. Det ska till och med gå att skapa nya banor efter eget behag, vilket låter mycket lovande. I största allmänhet låter idén till *Choro Q 64* helt underbar och senare i år får vi se hur de lyckades.

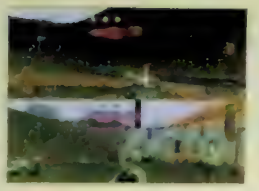


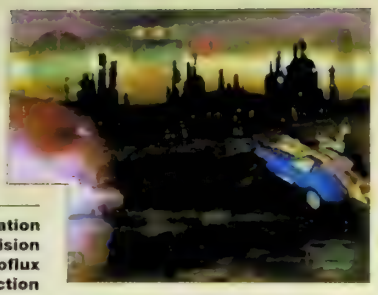
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — From Software
SPELTYP — Action

Armoured Core

Raven är en pengahungrig privatarmé bestående av avancerade trupper med enorma robotrustningar. Som soldat i Raven kan du räkna med att hamna i stridens hetta.

I Japan är robotserier som Gundam och Macross oerhört populära. När man ser de enorma robotarna drabba samman i kaskader av bly och laser är det svårt att förstå varför genren ännu inte har blivit populär här i Sverige. Snart släpper dock Sony ett spel som kanske kan öka intresset. I *Armoured Core* får spelaren ta plats inne i en av dessa robotar och ge sig in i otaliga futuristiska strider där bara precision och taktik kan leda till seger. Robotarna kan slåss både i luften och på marken och spelkontrollen kräver en hel del av spelaren. Med hjälp av en genomarbetad handling kan *Armoured Core* bli ett spel att verkligen leva sig in i, något som utvecklarna på From Software har haft som främsta mål under produktionen. Spelet släppts här i juni och då får vi se om svenska PlayStation-ägare är intresserade av spel i den här genren.





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Luxoflux
SPELTYP — Action

Vigilante 8

Interstate '76 kommer inte att släppas till PlayStation som planerat. Istället kommer _Vigilante 8_, ett lössläppt spel med rasande bilaction som utspelar sig på sjuttiotalet.

Gänget Coyotes håller på att sabotera den amerikanska ekonomin och det går ju inte för sig. Därför måste den som spelar *Vigilante 8* ge sig ut på jakt efter banditerna, med hjälp av tolv olika fordon som alla har sina egna underliga egenskaper. Den stora campingbussen kan till exempel få stridslystna bin att attackera fienden, medan skolbussen kan spruta

giftgas mot sina motståndare. Det finns 14 banor att röja runt på och som för maximal förstörarglädje har Luxoflux sett till att precis allting i omgivningarna går att förstöra. Det är bara att krocka och köra alltså.

Om Luxoflux lyckas med *Vigilante 8* kommer bilactiongenren att få sig en välbehövlig återupplivning och vi kommer att kunna se fram mot ett lite udda alternativ till *Twisted Metal 2* och *Auto Destruct*.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Europress
UTVECKLARE — Strange Productions
SPELTYP — Racing

Tommi Mäkinen World Rally Championship

Finsk rallys stolthet Tommi Mäkinen dyker snart upp i ett vinande snabbt rallyspel. Men kan det hota _V-Rally_?

Det är små marginaler som avgör vilket rallyspel som är bäst. Just nu kanske *V-Rally* ligger på första plats, men *Tommi Mäkinen World Rally Championship* är mer späckat än de flesta spel i genren och blir förmodligen *Colin McRae Rallys* värsta konkurrent i sommar. Spelets nio bilar kan testas på inte mindre än 60 olika banor som utspelar sig på alla möjliga ställen i världen. Dessutom erbjuds spelaren att själv skapa nya banor, något som inte många racingspel kan skryta med.

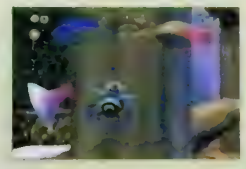
Den hogupplosta grafiken är utsmyckad med tjusiga detaljer som nattstrålkastare som går att stänga av, och med en unik metod ska ljusövergångarna i grafiken bli mycket smidiga. I slutanden är det ändå alltid spelkänslan som avgör vilket spel som är bäst, och hur roligt *Tommi Mäkinen World Rally Championship* är att spela kan vi inte avslöja förran det färdiga spelet släpps om ett par månader.

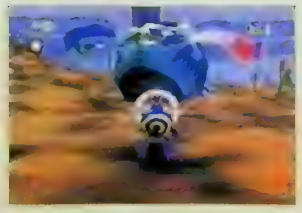
FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — UBI Soft
UTVECKLARE — Argonaut
SPELTYP — Shoot 'em up

Buck Bumble

De kanske ser ofarliga ut, men så är definitivt inte fallet. I _Buck Bumble_ är insekterna på krigsstigen.

Insekternas egen Buck Rogers är huvudpersonen i detta markliga shoot 'em up från Argonaut; det brittiska företaget som tillsammans med Shigeru Miyamoto producerade det klassiska Super NES-spelet *Starwing*. Försedd med diverse skjutvapen måste Buck ta sig förbi de onda getingarnas imperium och till sist utkämpa en hård strid mot deras





enorma drottning. Luftstriderna äger rum på 27 actionfyllda banor i tre olika världar, bestående av miljöer som sovrum eller trädgårdar sedda ur en insekts perspektiv. Allt är gestaltat i knastrande färgglad 3D-grafik och tempot är svindlande högt.

Argonaut har tidigare visat att de har kansla för luftstrider och om de lyckas lika bra med att programmera till Nintendo 64 kan vi se fram emot en värdig utmanare till *Lylat Wars*.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
SPELTYP — Shoot 'em up

Colony Wars: Vengeance

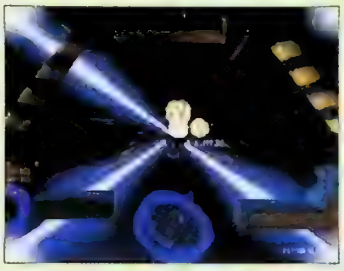
***Colony Wars* var ett oerhört välgjort spel med underbar grafik och sann spelglädje. Uppföljaren lär bli ett av årets mest intressanta shoot 'em up till PlayStation.**

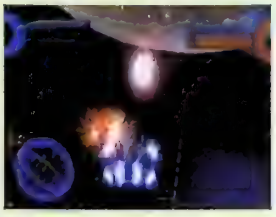
Ett av inslagen som gjorde *Colony Wars* så bra var den medryckande handlingen som motiverade shoot 'em up-sekvenserna och gav spelet en mening. I uppföljaren har Psygnosis gjort berättelsen ännu djupare och dessutom har de uppfunnit en mängd nya teknologiska finesser som inte fanns i det första spelet. *Colony Wars: Vengeance* har sex alternativa slut och 19 olika nivåer där varje val påverkar handligen.

Spelaren kan välja mellan fyra olika rymdskepp som kan uppgraderas med 22 olika vapen och diverse redskap under spelets gång. Bland annat har Psygnosis utvecklat en ny grappling gun som kan användas för att ta tag i asteroider, medan en annan maskin låter ett skepp stjäla energi från ett annat.

Givetvis har även grafiken förbättrats och spelmotorn slipats till för att få spelet att flyta smidigt under de intensiva striderna.

Med alla dessa förbättringar kan *Colony Wars: Vengeance* mycket väl bli en av nästa vinters allra tyngsta PlayStation-titlar.





AYRTON SENNA
KART DUEL 2

SUPER PANG
COLLECTION

98 HETA PLAYSTATION RELEASER

MEGAMAN
BATTLE & CHASE

MEGAMAN 8

INFOGRAMES
UNITED KINGDOM

AYRTON SENNA KART DUEL 2 © 1997, 1998 GAPS INC, © Sun corporation. All rights reserved © Ayrton Senna Promocoes e Empreendimentos LTDA Produced under licence from Ayrton Senna Foundation Ltd.
MEGAMAN B&C, SUPER PANG COLLECTION, MEGAMAN 8, Copyright © Capcom Co. Ltd 1997, all rights reserved.

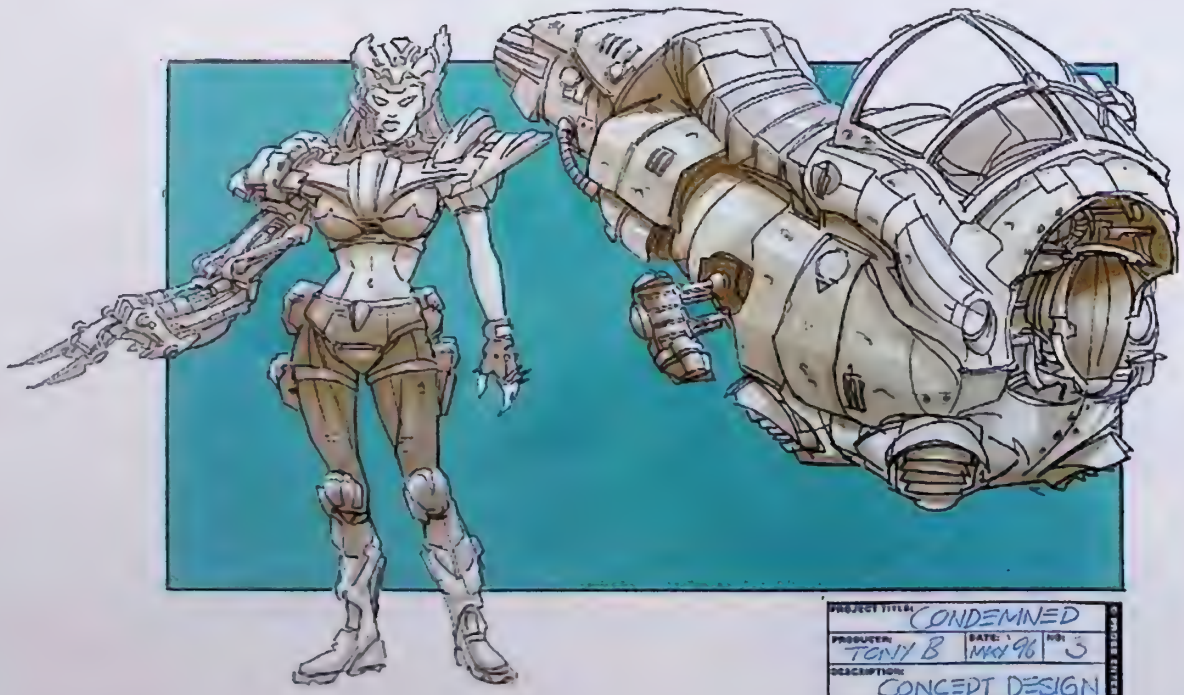
FUNSOFT

Distribution till återförsäljare:
Funsoft Sweden AB, Tel 08-760 02 40
Fax 08-760 63 44, www.funsoft.se

Acclaims

Efter alltför många mediokra titlar hamnade Acclaim i trångmål i början av decenniet. För att ta sig ur katastrofen var de tvungna att tänka om. De sökte sig över Atlanten där deras blickar fastnade på två brittiska spelbolag. Dessa köptes upp och snart var Acclaim på väg tillbaka.

Jätten har vaknat ur sin dvala. Martin Johansson åkte till England för att se vad som väckte den. Och för att träffa personerna som ska se till att den inte somnar om.



Iguana delar sitt hus med en av Stocktons största radiokanaler.

framtid

Ungefär en timmes bilfärd från Newcastle ligger den lilla staden Stockton. Ett tillsynes slumrande samhälle med en liten stadskärna och bortom den ett tättbebyggt industriområde. Det är bland dessa röda tegelhus som ett av Englands mest respektabla spelföretag Iguana ligger. När Acclaim köpte Iguana 1995 gjorde de en bra investering. De fick inte bara kompetens och originella spelidéer, på köpet fick de även bröderna Falcus.

Darren och Jason Falcus har ett långt förflutet i spelbranschen. Likt små underbarn fascinerades de av datorer vid tidig ålder och de upptäckte snart att de inte bara hade en läggning för programmering, de älskade det dessutom över allt annat. I Storbritannien såldes i början av åttiotalet en liten hemdator med namnet Dragon 32. Darren och Jason dissekerade maskinen och började knacka in koder långt in på kvällarna. Och det gav resultat.

– Vår mamma trodde först att vi hade blivit galna, berättar Jason Falcus. Men 1983 bildade vi vårt första företag och lyckades ge ut ett par spel. Vi visste inte riktigt vart vi var på väg, men det kändes rätt.

1988 hade bröderna Falcus lyckats få ihop så mycket pengar att de kunde starta upp sitt första större spelföretag, Optima Software. Kontakter med Codemasters och Gremlin knöts och konverteringar samt mindre egna titlar producerades. Det var nu som bröderna Falcus sötebrödsdagar började, men tyvärr blev den goda tiden inte alltför långvarig.

– I slutet av åttiotalet var branschen fortfarande väldigt omogen. Det var rena vilda västern. De större spelhusen och utgivarna var som cowboys; vilda men inte speciellt aktsamma. Det var den största anledningen till att branschen kraschade i början av nittiotalet, suckar Darren Falcus. Idag är det annorlunda och vi har lärt oss mycket. Spelbranschen är numera större än filmbranschen, men vi är fortfarande mindre mogna. Filmbranschen har funnits i 100 år medan vår industri knappt har funnits i 20 år. Men vi kommer snart att vara ikapp.

Efter samarbetet med Gremlin och Codemasters kom bröderna Falcus i kontakt med amerikanska Iguanas grundare Jeff Spangenberg. Spangenberg fattade snabbt tycke för brödernas inställning till spel och deras kompetens och köpte utan att tveka Optima Software. Och därmed föddes den brittiska divisionen av Iguana.

Brödernas första uppgift i Iguansk ägo var att producera en konvertering av arkadspelet *NBA Jam*. När jag frågar dem vilket spel som de är mest stolta över vrider de sig lite i sina stolar som om de väntat länge på den frågan.

– *NBA Jam* är det spel vi hittills är mest nöjda med. Konstpaus. Det var perfekt och helt komplett, svarar bröderna nästan i korus.

1995 blev ett hektiskt år för Iguana. Acclaim köpte upp hela företaget och filialen i Stockton fick plötsligt nya ägare. Nu var konverteringarnas tid över och Iguana fick chansen att börja producera egna spel. En ny tid började för bröderna Falcus. En tid då de äntligen kunde diktera villkoren för företagets utveckling. Och pengarna strömmade in.

Darren Falcus är programmeraren i familjen, Jason är affärsmannen.

"NBA Jam är det spel vi hittills är mest nöjda med. Det var perfekt och helt komplett"

– BRÖDERNA FALCUS, GRUNDARE

– Idag har vi en utvecklingsavdelning som består av tolv personer. Vi studerar hårdvara, spel och alla möjliga typer av kopieringsutrustning. Nintendo har försett oss med nya koder så nu kommer piraterna att få det betydligt svårare att försöka knäcka våra spel. Vi arbetar även med att bygga nya spelmotorer för framtida spel, säger Darren Falcus. Och vi är mycket nöjda med vårt samarbete med Probe och är mycket glada över att få ta del av den kunskap som de har.

Framtiden har aldrig sett ljusare ut för Iguana.

Iguanas kontor ser inte speciellt originellt ut. Stora heltäckande mattor sträcker sig över de enorma kontorslandskap som företaget besitter och längs väggarna finns massor av olika inramade diplom som tyder på svunna framgångar. Här och där ligger små rum och i dessa sitter mest unga män och knappar frenetiskt på tangentborden. Det är en isolerad arbetstillvaro som bryts när jag börjar prata med *Forsaken*-producenten Robert McCracken.

– Visserligen rör sig det här bara om en konvertering, börjar McCracken lite lätt. Men du kan inte jämföra min Nintendo 64-version mot den PlayStation-version som Probe gör. Det rör sig om två nästan helt olika spel.

Forsaken är ett shoot 'em up som utspelar sig i en mörk framtid. Efter ett misslyckat experiment med en fusionsreaktor ödelades jorden och människorna – de har för länge sedan gett sig av för att söka efter nya världar. Men innan de gav sig av lämnade de efter sig fällor och robotar vilkas uppgift är att vakta de skatter som planeten fortfarande rymmer. Legoknektar och plundrare från universums utkanter söker sig nu till jorden för att stjäla dessa i planetens innandömme. Och en av dem är du.

Spelkonceptet i *Forsaken* har sina rötter i *Descent*, men efter en snabb anblick märker man att det är så mycket mer än så. Och det är främst grafiskt som spelet bokstavligen briljerar.

– Vi har lagt ned stor möda på att skapa realtidseffekter med ljus, säger spelprogrammeraren Stu McKennan. Jag tror inte att det finns ett enda spel till Nintendo 64 som kan mäta sig med *Forsaken* på det planet.

På en monitor drabbar två skepp samman och ett fyrverkeri av gnistor bildas och lyser upp de mörka väggarna. *Forsaken* är ett mycket skarpt spel och det finns inga som helst tecken på några suddiga konturer eller dimma.

– Eftersom *Forsaken* kommer att ges ut i tre olika format har vi, Iguana i USA och Probe varit måna om att de inte får vara för lika varandra. Nintendo 64-versionen kommer till exempel att innehålla helt andra banor än de andra versionerna. Nintendo har även gett oss goda råd angående multispelarbanorna som även de kommer att vara unika, säger McCracken stolt och trycker på en av handkontrollens knappar. Plötsligt uppenbarar sig en svävare på skärmen. McCracken ler på ett mycket finurligt sätt.

– När Acclaim släppte *Turok: Dinosaur Hunter* i Japan fick de problem, berättar han. I Japan gillar man inte spel med subjektivt ▶

perspektiv. När jag var i Tokyo såg jag ett barn som spelade *Turok*. När det inte gick att visualisera *Turok* slängde han ifrån sig handkontrollen gråtandes. Det säger ganska mycket om hur de ser på spel av den sorten. Nintendo 64-versionen av *Forsaken* kommer på så sätt att vara anpassad för den Japanska marknaden. Vi är säkra på att vi har en världsomspännande hit.

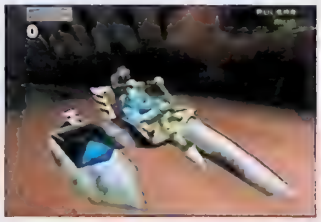
Varken Robert McCracken eller hans kollegor var speciellt roade av att bli utvingade i kylan för att ta ett gruppfoto.

"Vi har lagt ned stor möda på att skapa realtidseffekter med ljus. Jag tror inte att det finns ett enda spel till Nintendo 64 som kan mäta sig med Forsaken på det planet."

– STU MCKENNAN, PROGRAMMERARE

I ett annat rum långt ifrån Robert McCracken och Stu McKennan sitter de före detta Core-anställda Guy Miller och Simon Phipps, som arbetar med det mörka äventyrsspelet *Shadowman*. Likt *Turok: Dinosaur Hunter* baseras även *Shadowman* på en serie.

– När Acclaim frågade oss vilken typ av serie ur deras katalog vi ville göra ett spel av fattade vi direkt tycke för *Shadowman*, svarar Phipps innan jag ens har ställt frågan. Det är en vuxenserie som har de kriterier som ett vuxenspel ska ha. Dess huvudperson, Mike LeRoi, är på dagarna en vanlig ung student och vid sidan av en lönnmördare. LeRoi har av en vodoohäxa förvandlats till Shadowman och måste utföra hennes befallningar. Han rör sig mellan två världar; vår egen och skuggvärlden. Och för att klara spelet måste han ta sig igenom detta, säger Phipps och pekar på ett komplicerat diagram.



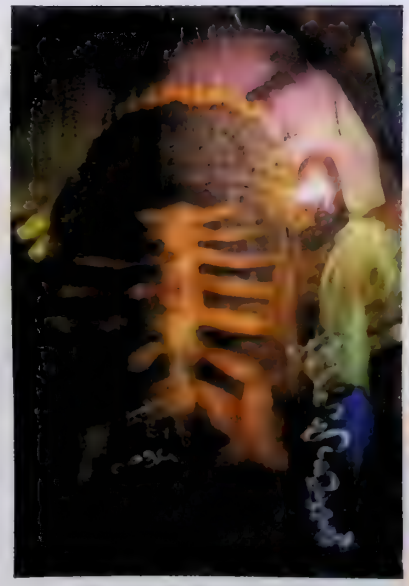
Pilar och streck pekar på olika celler och det framgår inte riktigt vad Phipps menar.

– Det är precis som i *Super Mario 64*, skrattar Phipps entusiastiskt. Vi kom på idén när vi spelade *Super Mario 64* och kom fram till att den var genial. Istället för stjärnor har vi själar och för att komma till de sista banorna i skuggvärlden måste *Shadowman* samla på sig så många själar som möjligt. Om spelaren är ruskigt duktig kommer han att kunna ta sig till de svårare banorna ganska snabbt.

Shadowman utvecklas till större delen på PC, men en del av produktionen görs på Nintendos 64DD. Och mycket riktigt så står den lilla svarta lådan på ett bord nära de stora Silicon Graphics-datorerna.

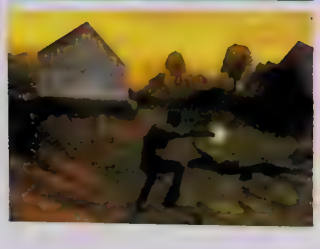
– Vi är fortfarande lite osäkra på 64DD, men vi testar alla möjligheter. Nintendo har fortfarande inte sagt att

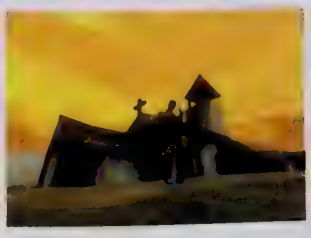
Robert McCracken anser att Gumpei Yokois *Metroid*-serie är bland det bästa som har producerats i spelväg.

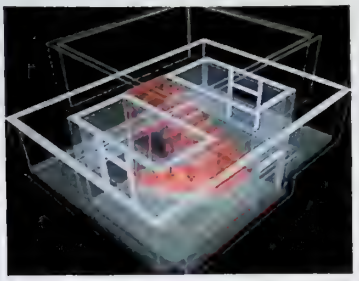


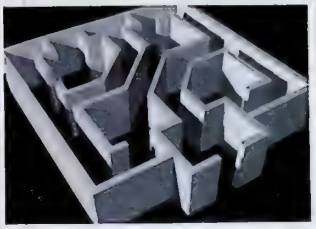
Shadowman-gänget vägrade att gå ut i det kalla klimatet.

Iguanas största titel i år blir tveklöst *Turok 2*.









de definitivt kommer att släppa den i väst. Men det är en fantastiskt maskin, säger Phipps.

Med eller utan 64DD verkar det som om *Shadowman* kommer att stå sig bra. Spelmotorn som tog över 15 månader att utveckla är synnerligen välgjord och när LeRoi stryker fram i skuggvärlden och strider är det inte svårt att förstå spelets styrka.

Stora skuggor kastas längst gränderna i en mexikansk småstad och snart börjar fienden att närma sig. Strid uppstår och Shadowman skjuter iväg ett skott som förintar motståndarna på ett ögonblick. Med ett smidigt hopp forcerar han en hinder för att sedan kasta sig ned i en mörk brunn.

– Frihet är nyckelordet i *Shadowman*. Han kan klättra, springa, skjuta, hoppa och simma, säger Phipps lugnt. Atmosfären har likt rörelsefriheten varit en viktigt faktor.

Spelutvecklarnas rum är fulla av böcker, tidningar och filmer vars innehåll är fullspäckade med ockulta sagor. På väggarna finns det illustrationer som starkt påminner om monstren i *Hellraiser*. Travar av Acclaims populära serie, *Shadowman*, pryder hyllor och golv och det verkar som om Phipps och Miller har slukat allt i skräckgenren. Omgivningarna i Shadowman är dystra och mörka. I skuggvärlden reser sig vämjeliga stenstoder och ett sjukligt grönt sken sprider sig över skärmen. Miljöerna i vår värld pendlar mellan dårhus och fängelser, nästan lika dystra som i skuggvärlden.

– Det största problemet med att utveckla Nintendo 64-spel är att Nintendo inte vill lämna ut sin mikrokod så att vi kan programmera om maskinens inbyggda funktioner. Hade vi den skulle allt bli så mycket lättare, muttrar Phipps.

Än så länge är inget datum satt för *Shadowman*. Projektet är delvis ett försök att skapa en kraftfull 3D-motor, men även för att utforma ett äventyr vars atmosfär endast går att finna i en riktigt bra skräckfilm. Och vilken skräckfilm sedan.

Utanför Iguanas kontor står bröderna Falcus sportbilar som ett monument som manifesterar företagets framgångar. Att Iguana är där de är idag är ingen slump och trots att bröderna Falcus inte arbetar lika aktivt med spel som förr så genomsyrar deras affärs- och arbetsfilosofi hela byggnaden. Hårt arbete och självinsikt är nyckelorden tänker jag tyst och undrar varför jag inte fått se någon version av det så omtalade *Turok 2*. Mina funderingar avbryts när Iguanas PR-ansvarige Alexander Ward kommer ut på parkeringen för att ta farväl.

– Synd att du inte fick se *Turok 2*. Vi har spelet här, men det är lite för tidigt för att visa upp det. Kanske nästa gång?

Likt Iguana har Probe sökt sig bort från den hektiska stadskärnan. Med pendeltåg från Victoria Station tar man sig snabbt till deras kontorsbyggnad som ligger i Londonförorten Croydon. Probes hus är sannerligen imponerande. Nästan lika imponerande som de säkerhetsrutiner som företaget har. I entrén står en vakt som snällt och artigt ber alla besökare att legitimera sig. Sedan framställs en liten plastbricka som måste fästas på bröstet så att alla kan se vem man är och var man kommer ifrån. Säkerheten framför allt.

– Probe har funnits i spelbranschen i över 14 år, börjar utvecklingschefen Joe Bonar stillsamt. Företaget grundades av Fergus McGovern, men för ett tag sedan beslutade han att sälja sin del av företaget och starta ett nytt.

Fergus McGovern är likt bröderna Falcus en pionjär inom den brittiska spelmarknaden. I hans regi har otaliga succéer som *Die Hard Trilogy* och *Alien Trilogy* skapats. Likt alla andra mindre företag startade dock Probe med att framställa högkvalitativa konverteringar. Titlar som *Out Run, Roadblaster, Golden Axe* och *Mortal Kombat* för att nämna några.

Men mycket har nu ändrats sedan mästaren lämnade sina elever.

– Idag arbetar vi annorlunda och jag har tagit över större delen av McGoverns arbete, säger Bonar lite stolt.

Probe står sannerligen inför förändringar. För det är nu som företaget lägger alla sin kort på bordet för att försöka vinna striden om konsumenterna. Med tunga titlar som *Forsaken* och *Batman & Robin* till PlayStation samt *Acclaim Soccer* och *Extreme G2* till Nintendo 64 kommer de troligtvis att lyckas.

Probes kontor skiljer sig markant ifrån Iguanas. Det är mer öppet och de som arbetar där sitter i stora rum tillsammans. Små kontorsbås skymmer visserligen sikten för de anställda, men ändå känns det väldigt luftigt. När Bonar visar vägen till *Forsaken*-teamet som arbetar med PlayStation-versionen gör Probes rigorösa säkerhetsrutiner sig påminda än en gång. Koder och speciella nycklar krävs för att öppna dörrarna och enligt Bonar är han en av de få som har tillgång till alla rummen i byggnaden.

– Här sitter våra hjältar, utstöter Bonar när han kliver in i ett mörkt rum där en hord av unga män sitter tysta och arbetar. PlayStation-versionen av *Forsaken* ligger i sitt slutskede och det ska vara klart i dagarna. Vi kommer att klara det.

Att stiga in i rummet i ett sådant kritiskt skede känns aningen otrevligt. Det känns som om man är i vägen eller på ett zoo för att studera djur i bur. Luften är tung och männen ser ut att inte ha sovit på ett par dagar. Deras deadline är ytterst påtaglig.

– *Forsaken* är en av våra största titlar i år. Genom att täcka PlayStation, PC och Nintendo 64 vet Acclaim att de kommer att sälja otroliga mängder av den här titeln, säger Bonar på ett inarbetat sätt.

Forsaken till PlayStation är inte lika vackert som Nintendo 64-versionen, men känslan finns kvar. Striderna är hårda och tunga och de otaliga vapnen är precis lika mäktiga. Mest imponerande är den renderade introduktionsfilmen som är något av ett mästerverk i sig. Explosioner, gnistor och futuristiska miljöer fladdrar förbi i ett spra- ▶

"Vi är fortfarande lite osäkra på 64DD, men vi testar alla möjligheter. Nintendo har fortfarande inte sagt att de definitivt kommer att släppa den i väst, men det är en fantastiskt maskin."

– SIMON PHIPPS, PRODUCENT

Probe har lagt ned otroligt mycket tid på att slipa *Acclaim Soccer* till perfektion.

kande digitalt collage. Fantastiskt!

– Det tog två heltidsanställda åtta månader för att framställa den här filmen, säger Bonar. Vi är mycket tillfredställda med den.

Och så lämnar vi rummet.

Två våningar ovanför det utmattade *Forsaken*-teamet sitter sex glada män och arbetar med *Acclaim Soccer*. Stämningen är lite lättare här och rummet är inte alls lika mörkt som det förra. Skisser och tabeller hänger på väggarna tillsammans med affischer på vackra, lättklädda damer.

– *Acclaim Soccer* kommer inte att likna varken *International Superstar Soccer 64* eller *FIFA '97*, säger spelets utvecklare Darren Anderson. Det här spelet bygger mer på realism. Spelaren måste tänka som man gör i riktigt fotboll för att vinna.

Bredvid Anderson sitter en av *Acclaim Soccers* programmerare som väljer att inte presentera sig. Istället ger han sig i kast med att förklara ett och annat om spelet.

– I alltför många fotbollsspel hänger allting bara på en enda spelare. Laget är inte synkroniserat och det märks verkligen när man spelar de lite sämre fotbollsspelen, säger han rappt. I *Acclaim Soccer* är det precis tvärtom, här måste hela laget jobba för att få in bollen.

På skärmen visar han upp ett program som visar hur de datorstyrda spelarna beter sig på planen beroende på var bollen befinner sig. En annan bild illustrerar hur laget omgrupperar sig i underläge och hur de tillsammans kan rycka fram när de ser en öppning.

Acclaim Soccer verkar bli ett fotbollsspel som på allvar kan konkurrera med Konamis mästerverk *International Superstar Soccer*. Grafiken är extremt vass och med hjälp av den nya Soft Skin-tekniken ser spelarna mycket mer realistiska ut. Totalt kommer spelet att bjuda på närmare 2 000 olika typer av rörelser som ger varje lag ett individuellt utseende.

– Det värsta som skulle kunna hända med *Acclaim Soccer* är att spelet inte lever upp till mina förväntningar. Men innerst inne vet jag att det är så bra som det ska vara, säger Anderson och sneglar på *International Superstar Soccer 64*-konvolutet som ligger på hans bord.

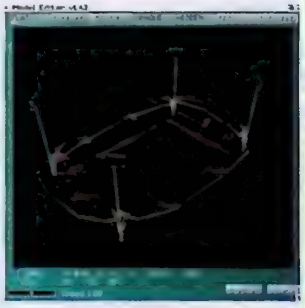
I rummet bredvid Darren Anderssons sitter ett annat sammansvetsat gäng och arbetar med uppföljaren till *Extreme G*. Medelåldern bland dessa män är till synes låg och rummet liknar mest ett kreativt katastrofområde. Överallt ligger papper, sladdar och kretskort huller om buller. Mitt i röran sitter spelets designer och ritar frenetiskt på nya motorcyklar och futuristiska miljöer. Bredvid honom ligger en tjock lunta som till stor del består av olika logotyper som Probes reklambyrå just har arbetat fram. Logotyperna består av hemgjorda kanjitecken och trendiga kantiga ikoner, inte helt olika Designers Republics alster i *Wipeout 2097*.

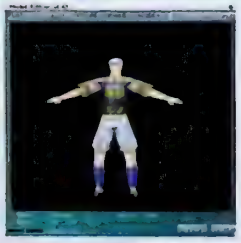
Bortom alla skisser och logotyper sitter en av spelutvecklarna och testar det nya spelet som fortfarande är långt ifrån färdigt.

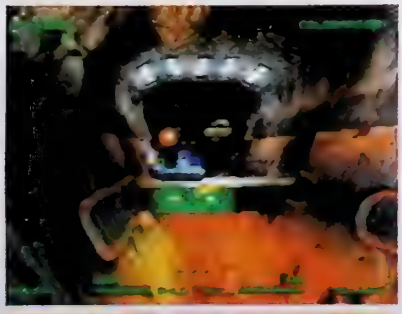
– Inga foton tack, ryter Joe Bonar till. Vi vill inte visa upp för mycket av *Extreme G2* ännu.

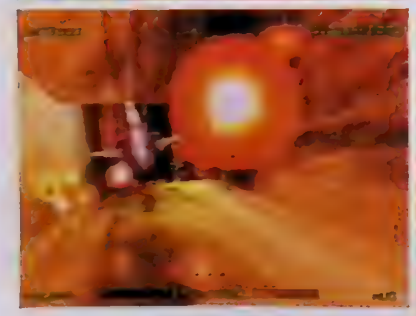
Det verkar som om Probe inte har kommit speciellt långt med *Extreme G2*. Spelets menyer är det enda som riktigt har föränd-

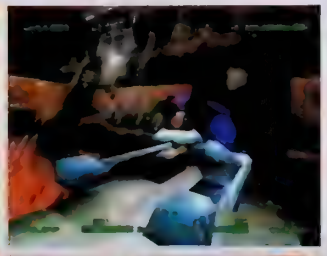
Darren Anderson tycker att många av dagens fotbollsspel inte är tillräckligt bra.

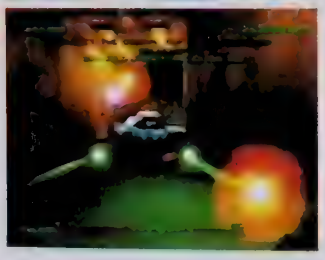






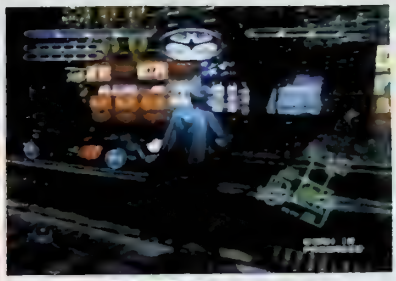


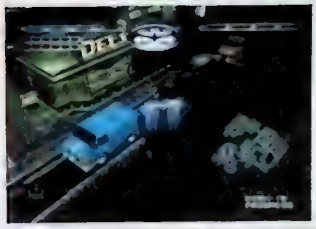


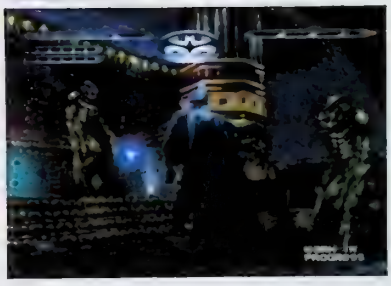


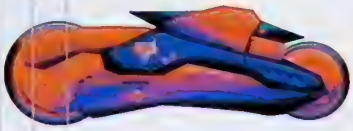
Probes största titel i år blir tveklöst shoot 'em up-festen *Forsaken*.

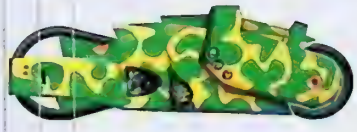
Batman & Robin-teamet var ett glatt gäng som fantastiskt nog innehöll två tjejer.











Extreme G2 kommer i slutet av året.

rats. Banorna är fortfarande desamma. Förutom en.

– På den här banan kan spelaren spränga ljudvallen, säger Bonar stolt.

Motorcykeln rasar nedför en lång nedförsbacke och mycket riktigt smäller det till när den kommer upp i ljudets hastighet. Farten är nästan hypnotisk och banan och allting runt omkring den verkar nästan vibrera.

– Precis som i föregångaren kommer fart och gravitation att vara spelets främsta egenskaper. Det fina med *Extreme G2* är att vi kan lägga gravitationen var som helst på en bana. Vi kontrollerar den helt, och på så sätt får spelet en mycket individuell stämpel, säger Bonar.

PlayStation-spelet *Batman & Robin* är ett spel som likt *Shadowman* har blivit aningen försenat. Bakom produktionen står amerikanen Pete Jones som faktiskt är den enda av sitt ursprung på Probe. Men det är inte bara hans amerikanska dialekt som avslöjar hans hemland; hans skapelse *Batman & Robin* fullkomligen skriker USA.

– Det har gjorts en hel del dåliga *Batman*-spel under årens lopp, säger Jones. Jag har försökt att göra någonting helt annorlunda. *Batman & Robin* går inte enbart ut på att slåss, här måste man använda hjärnan också.

Under spelets gång hittar Batman, Robin eller Batgirl ledtrådar som sedan Batcomputern måste analysera. Genom att lägga ihop dessa ledtrådar får spelaren reda på vart skurkarna kommer att slå till härnäst och kan på så sätt färdas dit med Batmobilen.

– Det kommer att finnas en hel del olika vapen och fordon i *Batman & Robin*, avslöjar Jones. Och givetvis är de godkända av serieförlaget DC.

På banan han demonstrerar befinner sig Batman på ett av Gothams museum som snart kommer att invaderas av Mr. Freezes hejdukar. För att skaffa sig en uppfattning om hur rummet ser ut aktiverar han Batmans raketmotorer och han börjar sakta röra sig upp mot taket.

– Det finns gott om vapen i spelet, men även passiva hjälpmedel. Visst är det kul att slåss, men det måste finnas andra typer av element i spelet för att det ska vara roligt.

Mr. Freeze kommer nu in i rummet och muttrar på ett sätt som bara självaste Arnold Schwarzenegger kan göra.

– För att få spelet så autentiskt som möjligt har samtliga skådespelare från filmen hjälpt till med att sampla in sina röster. Men det är inte allt, förklarar Jones och trycker ett par snabba kombinationer på handkontrollen så att en meny uppenbarar sig.

– På den här banan möter spelaren Poison Ivy, utstöter han. Se på henne! Är hon inte en skönhet?

En pixlig varelse med en stram byst står på ett mörkt hustak och spottar ut en grön giftig rök mot Batman. Inte något skönhetsideal precis.

– När vi gjorde Poison Ivy så frågade vi Uma Thurman om hon tyckte att karaktären var tillräckligt lik. Hon tyckte att brösten var lite för stora så vi ändrade på det. Alla skådespelare från filmen har tillfrågats och alla är nöjda med sina digitala motsvarigheter, säger Jones.

Batman & Robin ser dock inte ut att hålla riktigt lika hög klass som Probes andra produktioner, men det ser ändå ut att bli det bästa Batman-spelet på väldigt länge.

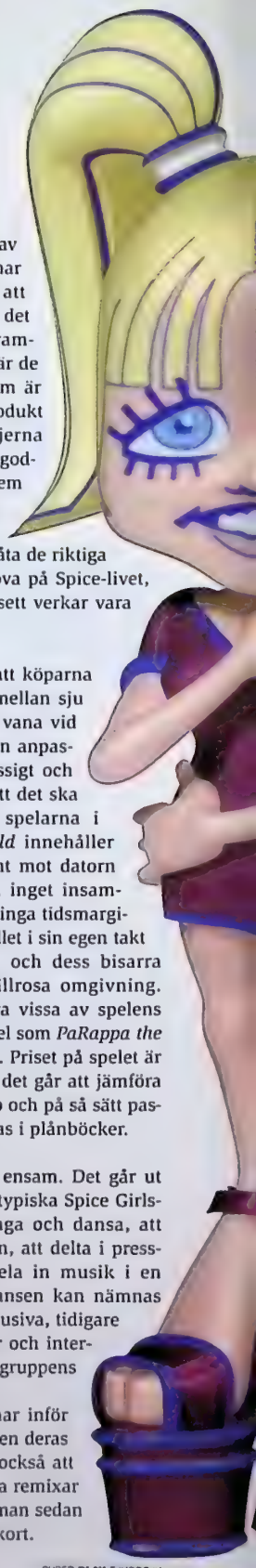
Min dag på Probe är till ända. Jag tar farväl på ett så artigt sätt som möjligt och på vägen ut lämnar jag tillbaka min plastbricka hos vakten i receptionen. Skönt att komma ut i det fria. Inga mer koder eller nycklar. En taxibuss rullar upp på parkeringen och jag tittar upp mot det ståtliga huset för att än en gång ta farväl av Englands kanske bästa spelutvecklare. ■

"I alltför många fotbollsspel hänger allting bara på en enda spelare. Laget är inte synkroniserat och det märks verkligen när man spelar de lite sämre fotbollsspelen. I Acclaim Soccer är det precis tvärtom, här måste hela laget jobba för att få in bollen."

– Anonym utvecklare

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Musik
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Sony

Spice up your life



Det hade varit konstigare om det inte hade kommit ett Spice Girls-spel än att det kommer ett. Med *Spice World* hoppas Sony på att nå en helt ny publik och Spice Girls-fans får äntligen chansen att prova på Spice-livet.

Av Tobias Bjarneby

Efter albumen, singlarna, filmen, tröjorna, kalendrarna, dockorna, muggarna, pennorna, väskorna, klubborna, chokladen, läsken, vykorten, klistermärkena, affischerna, klockorna och tidningen kommer nu *Spice World*, TV-spelet. Jaha. Eller hurra kanske?

Spice Girls som är Englands genom tiderna mest populära och bäst säljande grupp är också fem tjejer som just nu omsätter mest pengar av alla artister i musikvärlden. De tjänar ungefär en miljon i veckan var. Men inte bara på musik utan mest på alla de varor som finns att köpa runt omkring. Därför är det inte så konstigt att det nu kommer ett spel, det hade varit konstigare om det inte hade kommit ett.

Redan på ECTS i september förra året sprang fem Spice-look-a-likes omkring som någon sorts föraning om vad som komma skulle. Men då var Spice Girls också på vad man skulle kunna kalla för toppen av deras karriär. Nu har till och med sjuåringarna genomskådat gruppen och deras omättliga pengabegär. Ingen annan grupp har sålt sitt namn på samma vulgära sätt som Spice Girls.

Men onekligen har Emma, Geri, Mel B, Mel C och Victoria – eller som de själva skulle ha presenterat sig och sina karaktärer; Baby, Ginger, Scary, Sporty och Posh – tillfört någonting också. De har banat väg för tjejer inom musikindustrin, som nu svämmar över av tjejgrupper i olika konstellationer. Och de har fått åtminstone några att ta till sig den populärkulturistiska moderna feminismen i form av slagord som Girl Power och Spice up your life! Kanske kan de nu hjälpa till att introducera fler tjejer i den så extremt mansdominerade TV-spelsvärlden. Förhoppningsvis skulle det i förlängningen kunna innebära att tjejers förståelse för TV-spel och TV-spelande ökar samtidigt som kvinnodiskriminerande och sexistiska spelinslag minskar.

Sony är bara ett av företagen som har sett sin chans att göra pengar på det monstruösa framgångskonceptet. När de släpper *Spice World*, som är en officiell Spice Girls-produkt vilket betyder att tjejerna själva har varit med och godkänt det, är det enligt dem själva för att introducera en ny målgrupp till PlayStation samt för att låta de riktiga Spice Girls-fansen få prova på Spice-livet, som åtminstone utifrån sett verkar vara ett enda stort party.

I första hand tror Sony att köparna kommer att vara tjejer mellan sju och tolv år som inte är vana vid TV-spel. Därför har man anpassat spelet både prismässigt och innehållsmässigt för att det ska falla de nya unga spelarna i smaken. *Spice World* innehåller inga tävlingsmoment mot datorn eller andra spelare, inget insamlande av poäng och inga tidsmarginaler. Spelaren får istället i sin egen takt upptäcka Spice-världen och dess bisarra inslag i en alltjämt grällrosa omgivning. Dock går det att jämföra vissa av spelens moment med delar av spel som *PaRappa the Rapper* och *Bust A Move*. Priset på spelet är tänkt att vara så lågt att det går att jämföra med en CD eller en video och på så sätt passar det tilltänkta köparnas i plånböcker.

Spice World spelar man ensam. Det går ut på att man får ta del av typiska Spice Girls-aktiviteter som att sjunga och dansa, att träna inför uppträdanden, att delta i presskonferenser och att spela in musik i en studio. För de riktiga fansen kan nämnas att spelet innehåller exklusiva, tidigare outgivna videosekvenser och interaktiv musik med fem av gruppens låtar.

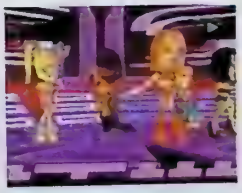
När Spice Girls tränar inför ett uppträdande är spelaren deras koreograf. Det kommer också att vara möjligt att göra egna remixar av Spice Girls låtar som man sedan kan spara på ett minneskort.

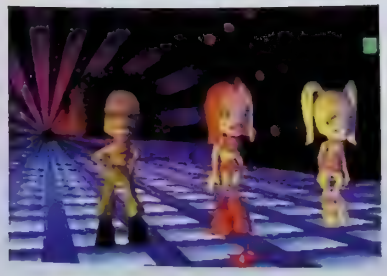
Det svåraste i utvecklandet av *Spice World* kan inte ha varit att designa de fem karaktärerna. Spice Girls utseenden och karakteristiska stilar har ju redan efterapats av miljoner tjejer från fyra år och uppåt och är ganska enkla och direkta i sitt budskap.

Chefsdesignern heter Jason Miller och det är han som har skapat de fem polygonflickorna. Han har använt sig av en tidstypisk grafisk stil och beskriver själv de tredimensionella tjejerna som en blandning mellan manga och trendig klubbdesign. Det är inte meningen att de ska se verkliga ut, snarare som serieinspirerade karikatyrer. Varje Spice Girl består i spelet av 350 polygoner, de har samma typiska kläder spelet igenom och de har ungefär tio uttryck var att säga. Rösterna är ungdomliga, glada och har enligt Sony mycket attityd. Miljön i *Spice World* är icke-linjär och grafiskt sett väldigt modern och färgglad, för att inte säga kryddig. Spelet har inget riktigt slut.

Spice Girls själva har nyligen påbörjat sin världsturné. Vad som händer med dem sedan får framtiden utvisa. I och med *Spice World*, TV-spelet, får i alla fall alla som vill prova på hur det är att vara en Spice Girl. ■

Kanske kan Spice Girls hjälpa till att introducera fler tjejer i den mansdominerade TV-spelsvärlden. Förhoppningsvis skulle det kunna innebära att tjejers förståelse för TV-spel ökar samtidigt som kvinnodiskriminerande och sexistiska spelinslag minskar.





Fotbollsfest '98

FIFA World Cup '98 (PS)

1998 kommer att bli det fotbollsspelstätaste året hittills. I sommar hålls ju fotbolls-VM i Frankrike och ett världsmästerskap för med sig fler chanser till gratis reklam än någonting annat. Under det gångna året har speltillverkarna slipat sina förmågor till det yttersta för att kunna sticka upp när VM-vågen sveper över världen.

Av Micke Weichbrodt

International Superstar Soccer '98 (N64)

Acclaim Soccer (N64)

En av sommarens mest efterlängtade titlar är givetvis Electronic Arts officiella VM-spel *World Cup '98* som släpps till både Nintendo 64 och PlayStation. Spelet kommer att vara baserat på *FIFA: Road to World Cup '98* som släpptes i slutet av förra året, men nu får vi äntligen chansen att spela den roligaste delen av VM-turneringen. Electronic Arts har satsat på att göra sitt spel mer komplett än något annat. I valmenyerna kommer vi att hitta det mesta en riktig fotbollslirare kan önska sig. Med olika inställningar för utseenden, aggression, position och spelstil kan de 22 spelarna i varje lag justeras in i minsta detalj, och samma sak gäller för vart och ett av de 32 lagen som deltar i turneringen. En praktisk nyhet är att lagens taktik och formation kan justeras utan att man behöver öppna någon meny. I Nintendo 64-versionen räcker det med att använda de gula C-knapparna, vilket gör att ens motståndare inte kan förutse vilken taktik man kommer att välja.

För att det nya spelet inte ska bli alltför likt *FIFA: Road to World Cup '98* har Electronic Arts trimmat både grafik och spelkänsla en hel del. Nu kommer till exempel gräsmattorna att slitas ned på de områden där det mesta spelandet äger rum och spelarna har gjorts mer detaljerade och smidiga. Det finns dessutom en bonus för den som lyckas vinna VM. Man har nämligen tagit med åtta klassiska VM-finaler från åren 1930 - 1982, där de äldsta matcherna spelas i svartvitt och med gammaldags uniformer.

Trots att Electronic Arts lovar att deras VM-spel ska bli det bästa bör vi inte räkna ut Konami och deras nya versioner av *International Superstar Soccer*. Konami har satt sina bästa utvecklare på att göra det nya spelet och i *International Superstar Soccer 64* har vi ju redan sett vad de kan åstadkomma.

Eftersom Konami inte har några officiella licenser för verkliga spelare eller lag måste de satsa allt de har på grafik och spelkänsla. *International Superstar Soccer '98* kommer att vara snabbare och smidigare än sin föregångare och med alla nya animationer och kontrollfinesser kommer det att utnyttja kapaciteten i både Nintendo 64 och PlayStation till max. Bland annat kommer spelarna att nicka bollen mer realistiskt än tidigare och i alla frilägen ska spelaren ha större kontroll över bollen än förut. Målvakterna är alltid svåra att programmera i fotbollsspel, men även på den punkten utlovar Konami stora förbättringar. Målvakterna kommer nu att fånga bollen oftare än förut, och det kommer inte att finnas några döda vinklar från vilka spelarna automatiskt kan göra mål.

För att undvika att plagiera Konami och Electronic Arts har Acclaim försökt att utveckla sitt fotbollsspel i en helt egen stil. I *Acclaim Soccer* till Nintendo 64 kommer tyngdpunkten inte att ligga på att lura datorn, utan på realistiska matcher där spelaren måste tänka som man gör i riktig fotboll.

– Det finns till exempel ingen magisk punkt i straffområdet där man automatiskt kan skjuta bollen förbi målvakten, har Darren Anderson på Acclaim förklarat. Man måste lura ut backarna och sedan finta bort målvakten, precis som på riktigt.

En annan sak som kommer att bidra till realismen är att alla spelare kommer att ha olika egenskaper. Därmed blir även lagen mer varierade och spelet blir annorlunda beroende på hur bra ens lag är. För att finslipa grafiken har Acclaim försökt att utnyttja 64bits-formatet till fullo. Spelarna ska till exempel bli helt släta med hjälp av så kallad Soft Skin-teknik, och eftersom spelet innehåller mer än 19 000 animerade sekvenser kommer de att röra sig extremt smidigt.

På Silicon Dreams håller man på med att utveckla *World League Soccer '98*, som ska släppas i sommar till både Saturn och PlayStation. *Fever Pitch* och *Olympic Soccer* är exempel på spel som Silicon Dreams utvecklat tidigare, så de har gott om erfarenhet av genren och hoppas att Saturn-versionen av *World League Soccer '98* ska slå till och med Segas egen *Worldwide Soccer*-serie.

World League Soccer '98 (PS)

Spelet kommer att innehålla 185 olika lag och 20 fotbollsarenor från hela världen och tack vare diverse licenser kommer verkliga spelarnamn att användas. Spelkänslan har varit mycket viktig för Silicon Dreams och därför har de sett till att varje spelare har ett brett sortiment av rörelser att använda när det gäller att handskas med bollen. Dessutom kommer grafiken att vara mycket detaljerad och ren, med detaljer som

Adidas Power Soccer '98 (PS)

VIVA Football (PS)

Sensible Soccer World Cup '98 (PS)

Årets trend inom fotbollsgenren, att ha med gamla landslag i spelen, fortsätter i Virgins *Viva Football*. Här kan man nämligen spela med all världens landslag från forna storhetstider och på så sätt skapa sin egen fotbollshistoria. Namnet har valts för att understryka den spelglädje och entusiasm som många förknippar med fotboll, och med *Viva Football* ska man kunna ha lika kul som om man spelade fotboll på riktigt. Den artificiella intelligensen i spelet ska bli olik den i andra spel, på ett sätt som ska låta spelarna reagera mycket verklighetstroget på plan. Grafiken är gjord i PlayStations högupplösningsläge, och spelarna animeras med Motion Capture och framställs realistiskt med hjälp av Soft Skin-tekniken. Det hela låter väldigt intressant, och sämre blir det inte av att *Viva Football* innehåller 987 lag och otroliga 16 224 spelare. För att allt ska stämma överens med verkligheten har man låtit Gavin Hamilton från World Soccer Magazine sammanställa informationen, så Virgin har verkligen gått till botten med sitt projekt.

Det finns även andra företag som vill utnyttja all gratisreklam och hype som VM i Frankrike för med sig, bland annat GT Interactive som arbetar på en PlayStation-version av klassiska *Sensible Soccer World Cup '98* och Ocean som förhoppningsvis släpper sitt försenade *UEFA* någon gång under sensommaren. Vilket spel som vinner de digitala världsmästerskapen avslöjar vi i kommande recensioner, men redan nu kan vi vara säkra på att fotbollssommaren 1998 kommer att bli den bästa någonsin. Synd bara att Sverige inte fick vara med i Frankrike. ■

smältande snö eller vattenpussar på planen. Spelarnas Motion Capture har spelats in med Les Ferdinand från Tottenham Hot Spurs som modell, så där kan vi också räkna med en rejäl dos realism.

När Psygnosis släppte det första spelet i deras *Power Soccer*-serie visade de tydligt att de inte tänkt som alla andra. *Adidas Power Soccer* blev känt som ett snabbt och aggressivt fotbollsspel, med betoning på arkadspel snarare än simulation. Trots att utvecklingsteamet på Shen har gjort en helt ny spelmotor till *Adidas Power Soccer '98* har de bibehållit den gamla stilen, så de som gillade de tidigare *Power Soccer*-spelen ska inte behöva bli besvikna.

Även grafiken är av samma typ som i de gamla *Power Soccer*-spelen, men den har förbättrats med hjälp av en helt ny renderingsteknik som Shen själva har tagit fram. Detta medför större detaljrikedom och dessutom ett snabbare spel över lag. De 32 lagen som deltar i riktiga VM finns givetvis med, men totalt finns det över 150 lag i spelet. För att erbjuda mer än de andra fotbollsspelen som släpps i samband med VM gör har man lagt in hela åtta olika turneringsformer i *Adidas Power Soccer '98*. Detta kommer alltså att vara ett mycket komplett spel.

Three Lions är en titel hämtad från det engelska landslaget och med det är mest tänkt att locka engelsmännen till spelbutikerna. Men om utvecklarna på Z-Axis lyckas uppnå sina egna mål kan spelet säkert nå stora framgångar även i resten av världen där spelet snart släpps som *Golden Goal*.

Z-Axis har försökt att skapa en helt ny typ av fotbollsspel där matcherna ska vara mycket mer realistiska än i något annat spel. Spelkänslan kommer att vara metodisk och ganska långsam, allt för att matcherna inte ska bli hafsiga målkavalkader med dåligt passningsspel och bristfällig taktik. I *Golden Goal* måste spelaren även sikta in sina skott med en liten måltavla som visas när skottknappen tryckts ned, ett nytt grepp som ska ge mer precision och realism åt spelet. För att ge spelet mer atmosfär ska spelarna i de 50 olika lagen kunna hojta till varandra på sina egna språk och publiken ska reagera på matchernas händelser i realtid. Spelkänslan har varit det viktigaste för programmerarna på Z-Axis, och trots att hela VM-turneringen finns med i spelet hävdar de att *Golden Goal* forsätter att vara roligt långt efter att VM i Frankrike är slut.

PREMIER MANAGER 98

the true manager of the year

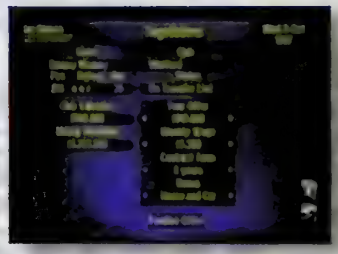
This prestigious award is given to those who achieve success where it matters and stand high above the competition.

This year, there can only be one winner. Premier Manager 98 is the truly definitive soccer management game on PlayStation.

Take on any team in the four English divisions and show your mettle in the hotseat. Endure the trials & tribulations that weigh upon the shoulders of every manager across the land.

Will your shoulders prove strong enough?

COMPREHENSIVE STATISTICS ON OVER 2,700 PROFESSIONAL PLAYERS.



FULL TRANSFER SYSTEM AND NEGOTIATION FACILITIES AT YOUR FINGERTIPS.

UPON DOMESTIC SUCCESS, ENTER THE HEIGHTS OF EUROPEAN COMPETITION.

WATCH YOUR EVERY GAME, WITH COMMENTARY FROM BARRY DAVIES. USES ACTUA SOCCER 2 GAME ENGINE.

FUNSOFT

PlayStation

CATCH US ON THE WEB

actua SPORTS SERIES

Gremlin

Distribution till återförsäljare: Funsoft Sweden AB
Tel 08-760 02 40, Fax 08-760 63 44, www.funsoft.se

Actua® is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. © 1998 Gremlin Interactive Ltd.
All rights reserved. All other trademarks are properties of their respective owners.

FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Ocean
UTVECKLARE ——— Genki

Gasen i botten

Teamet bakom *Multi Racing Championship* kommer snart tillbaka med ett nytt, mycket bättre racingspel. Kanske blir det äntligen lite fart på Nintendo 64.

Av Micke Weichbrodt

När Genki först började arbeta med sitt nya bilspel trodde de inte att resultatet skulle bli så här. Tanken var att de skulle producera en uppföljare till *Multi Racing Championship*, men under produktionens gång började nya idéer strömma in. Snart hade spelet bytt skepnad ganska rejält, och Genkis mål hade ändrats till att göra ett mycket mer realistiskt spel än tidigare. Redan i slutet av juni kommer det färdiga resultatet att släppas, och det kan mycket väl vara nåt att se fram emot.

Genki har alltså försökt att utveckla ett så realistiskt spel som möjligt, till skillnad från den mer arkadbaserade uppföljare till *Multi Racing Championship* som det var tänkt att bli. Detta yttrar sig på olika sätt, framförallt i spelkänslan. I *GT 64* är det omöjligt att köra ett helt varv utan att släppa på gasen och orealistiskt snabba bredsladdar i *Ridge Racer*-stil är inte ens att tänka på. Bilarna är programmerade att bete sig som deras verkliga förebilder i alla avseenden, även i detaljer som växellåda eller luftmotstånd. För att allting skulle bli så verkligt som möjligt hyrde Genki till och med in en fordonstekniker som har gått igenom all data om de olika bilarna. I *GT 64* finns det ingen manuell kickdown som kan tvinga ned växeln i kurvorna för att öka motorns effektivitet, så spelaren måste själv sköta gas och broms så att kickdowneffekten kommer in vid rätt tillfällen. Bara genom att bemästra den typen av tekniker kan man hoppas på att vinna i *GT 64*.

Från början finns det sex olika banor att köra på. Bantyperna varierar från snäv stadskörning till mer fartfylld banracing och olika bilar lämpar sig bäst för de olika bantyperna. Den som har vunnit två turnerningar får tillgång till ytterligare två banor, och efter vidare framgångar belönas spelaren med möjligheten att köra alla banorna baklänges. 14 olika racingstall finns representerade i spelet och Genki har fått biltillverkarnas tillåtelse att använda riktiga märken och utseenden. Innan man startar ett lopp får man själv välja vilka motståndare man vill ha och i vilken position de ska starta. På så sätt kan svårighetsgraden varieras, ett lite mer logiskt sätt än att bara välja mellan olika inställningar. Loppen kan vara allt från tre till 24 varv långa och spelaren kan själv välja mellan att köra allt från enstaka lopp till hela GT-säsonger.

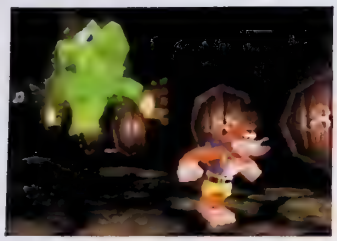
Spelets allra mest realistiska kvaliteter visar sig först när man har valt att köra ett lopp med 24 varv. Först då blir det nämligen nödvändigt att köra in i depån för att tanka och se över bilen. I ett så långt lopp blir bilarna känsliga för skador som påverkar deras köregenskaper. En bil som krockas bakifrån kan till exempel få sin spoiler skadad, vilket medför att bilen kommer att sladda lite mer i kurvorna. Skadorna syns inte utanpå, så spelaren måste hela tiden vara uppmärksam på om körkänslan förändras under loppet. I valmenyerna hittar man alla möjliga inställningar för bland annat däckfasthet, fjäderspänning och acceleration, så att bilarnas körkänsla kan modifieras in i minsta detalj.

Grafiken i spelet är något alldeles enastående. Genki själva säger att grafiken i *GT 64* har byggts upp kring den snabbaste spelmotorn hittills i ett Nintendo 64-spel. Stilen på grafiken ser ut lite som en blandning av Segas arkadspel *Scud Race* och Sonys mästerverk *Gran Turismo*. Realism har betonats även vad gäller utseendet, men framför allt har Genki försökt att göra grafiken ren och okomplicerad. Den som spelar själv behöver inte irritera sig på någon dimma som suddar bort bakgrunderna och även när två personer spelar samtidigt är detaljrikedomen hög och bildhastigheten snabb. Detaljer som gnistor från karosserna och vridbara hjul bidrar till helheten och Genki arbetar även med olika vädereffekter. Vädret kan ändras under spelets gång, vilket påverkar banornas körförhållanden i realtid. Under ett lopp har spelaren fem olika kameravinklar att välja mellan och i repriserna används hela 14 olika perspektiv för att förtydliga vad som har skett under loppet.

I GT 64 är det omöjligt att köra ett helt varv utan att släppa på gasen och orealistiskt snabba bredsladdar i Ridge Racer-stil är inte ens att tänka på.

Genki tycks ha hållit ambitionsnivån extremt hög under arbetet med *GT 64*. Målet att göra ett realistiskt spel som samtidigt har ett arkadspels enkla tjusning är inte det lättaste, men spelet ser ut att lämna både *Multi Racing Championship* och *Top Gear Rally* i skuggan. ■

FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Nintendo
UTVECKLARE ——— Rare



När Nintendo skjuter upp sina egna flaggskepp är det Rare som gång på gång rycker in och hjälper dem. I julas var det *Goldeneye 007* och *Diddy Kong Racing* som räddade Nintendo 64 och i sommar ska *Banjo-Kazooie* få oss att glömma Nintendos eviga förseningar.

Av Martin Johansson

Räddaren i nöden

Rare spelar sannerligen ut sina kort med stil och precision. Kanske är det just därför som de med sådan kort varsel lyckas skapa vardagsrumshit efter vardagsrumshit. När Nintendos joker i sommar släpper sitt nya plattformsäventyr lär det bli med pompa och ståt. *Banjo-Kazooie* ska bli spelet som överträffar *Super Mario 64*.

Det var i *Diddy Kong Racing* som vi för första gången bekantade oss med Banjo. I *Banjo-Kazooie* ställer han dock bilen i garaget och ger sig ut på ett långt och stort äventyr tillsammans med fågeln Kazooie. Efter tre spel i *Donkey Kong Country*-serien har Rare lärt sig en hel del om hur ett bra plattformsspel ska framställas och de skeptiker som oroat sig för att *Banjo-Kazooie* ska likna *Super Mario 64* alltför mycket kommer att bli förvånade. För det här är så långt ifrån någon mesig kopia man kan komma.

Från att ha sett relativt öde och tomma ut har banorna i *Banjo-Kazooie* på kort tid utvecklats till mångfaldiga digitalvärldar som överträffar det mesta. Mossa som klär förmultnande trädstammar och vita stränder prydda med snäckor möter den som tar steget in i den sockersöta sagan. Rare vet verkligen vilka strängar de ska spela på för

att skapa en atmosfär som man snabbt sjunker in i.

Den ståtliga växtligheten är dessutom inte det enda som imponerar. Längre in i spelet tvingas Banjo och Kazooie att bege sig ned i mörka rum och fuktiga grottor fyllda med grova troll och grönskimrande spöken. Karaktärsdesignen är tämligen iögonfallande i spelet, trots huvudpersonernas något barnsliga uppsyn. Med hjälp av samma teknik som i *Diddy Kong Racing* har Rare även lyckats med bedriften att skapa varelser med mjuka drag och realistiska skuggor.

Det mest intressanta inslaget i *Banjo-Kazooie* är dock hur de två hjältarna när som helst i spelet kan samarbeta. Den fjäderprydda fågeln Kazooie kan aktiveras när som helst och ta den banjospelande björnen på en liten flygtur. Kazooie kan även springa snabbt, göra störtdykningar och kasta ägg på fienden. Banjo är inte lika hektiskt som sin bevingade vän, men är desto bättre på att tilldela fienden ett par rejäla smällar. Den gode björnen kan även använda objekt som han stöter på under spelets gång.

Likt *Mystical Ninja starring Goemon* är Rares kommande äventyr fyllt av mindre äventyr. Avstickare som tvingar Banjo att förvandla sig till en myra eller en groda är bara vardagsmat i det här fantastiska spelet.

Mossa som klär förmultnande trädstammar och vita stränder prydda med snäckor möter den som tar steget in i den sockersöta sagan.

När *Super Mario 64 2* känns alltför avlägset och inga riktigt bra äventyrsspel ser ut att bli aktuella inom rimliga tidsgränser är *Banjo-Kazooie* det spel som ska stilla oss Nintendo 64-ägare. Fastän det i grund och botten är ett plattformsspel innehåller det så pass många äventyrliga inslag att det räcker för att hålla oss sysselsatta fram till dess att Link åter svingar sitt skinande svärd. ■

AKTUELLA RELEASER

Den har listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under våren.

Nintendo 64

Aero Gauge	28 maj
Aerofighters Assault	9 apr
Dual Heroes	28 maj
Fighters Destiny	16 mar
Forsaken	29 maj
Mortal Kombat Mythologies	16 mar
Mystical Ninja starring Goemon	30 apr
NBA Pro '98	30 apr
Olympic Hockey	9 apr
Rampage World Tour	30 apr
Quake 64	9 apr
Virtual Chess 64	28 maj
Tetrisphere	16 mar
WCW vs. NWO World Tour	16 mar
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	28 maj
Wetrix	28 maj
World Cup '98	maj
Yoshi's Story	9 apr

Super NES

Timon and Pubaa	26 mar

Game Boy

Castlevania Legends	26 mar
King of Fighters: Heat of Battle	28 maj
Monopoly	28 maj
Mystical Ninja starring Goemon	9 apr
Pocket Bomberman	26 mar
Wario Land II	26 mar
World Cup '98	28 maj

Saturn

Burning Rangers	23 apr
House of the Dead	9 apr
Panzer Dragoon Saga	25 apr
Riven	14 maj
Street Fighter Collection	24 apr
World League Soccer '98	21 maj

PlayStation

Alundra	22 maj
Aryton Senna Duel 2	3 apr
Atari Greatest Hits 2	maj
Beast Wars	2 apr
Brahma Force	6 mar
Bust-a-Move 3	mar
Cardinal Syn	22 maj
Chill	13 mar
Dark Omen	2 apr
Dead Ball Zone	29 maj
Deathtrap Dungeon	10 apr
Diablo	2 apr
Forsaken	22 maj
Gex 3D	3 apr
Indy 500	3 apr
Golden Goal	23 apr
Gran Turismo	8 maj
Jet Rider 2	3 apr
Lucky Luke	17 apr
Match Day 3	29 apr
Mega Man 8	15 maj
Mega Man: Battle & Chase	15 maj
Men in Black	maj
N20	apr
NBA Fastbreak '98	6 apr
NBA Pro '98	17 apr
NHL Face Off '98	17 apr
NHL Open Ice	mar
Need for Speed III	2 apr
Newman Haas Racing	3 apr
One	9 apr
Pitfall 3D	9 apr
Point Blank	22 maj
Powerboat Racing	24 apr
Poy Poy	24 apr
Premier Manager '98	maj
Rascal	27 mar
Reboot	2 apr
Resident Evil 2	29 apr
San Francisco Rush	15 maj
Snow Racer 98	9 apr
Spawn	24 apr
Star Wars: Masters of Teras Kasi	27 mar
Street Fighter Collection	8 maj
Super Pang Collection	24 apr
Theme Hospital	2 apr
Treasures of the Deep	22 maj
V-Ball	apr
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	4 maj
World Cup '98	maj
World League Basketball	27 mar
World League Soccer '98	18 maj

Listan uppdaterad: 98.04.18. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releasedatum som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Parasite Eve*** – Square har gjort det igen. ***Legend of Zelda – The Ocarina of Time*** – Jag väntar vidare. ***Gran Turismo*** – Det perfekta bilspelet. ***Klonoa*** – Bra mycket coolare än Gex. ***Tekken 3*** – PlayStations bästa beat 'em up.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

BÄST JUST NU: ***House of the Dead*** – Frenetisk zombieaction. ***Forsaken*** – Tungt shoot 'em up. ***Gran Turismo*** – Ett bilspel som knäcker allt annat. ***Rampage World Tour*** – Kul när man är tre. ***Resident Evil 2*** – Fortfarande lika grymt.

JONAS SVENSSON

[ålder: oberäknelig • intressen: snö & sol • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: vissna filmlicenser]

BÄST JUST NU: ***Gran Turismo*** – Håller ett tag till. ***Rampage World Tour*** – Löjligt men kul. ***Cardinal Syn*** – Dumma troll ska ha stryk. ***House of the Dead*** – Ger skavsår på avtryckarfingret. ***Tetris*** – Game Boy-klassiker.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up!]

BÄST JUST NU: ***Parasite Eve*** – Spännande och snyggt. Aya är cool. ***Klonoa*** – Världens sötaste lilla djur. ***Gran Turismo*** – Roligare än att övningsköra. ***Yoshi's Story*** – Gulligt men inte töntigt. ***Pocket Camera*** – Världens roligaste kamera.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***Resident Evil 2*** – Still goin' strong. ***NBA Fastbreak '98*** – Lakers i ny skepnad. ***House of the Dead*** – Zombie-slakt på Saturn. ***Gex 3D*** – Kul TV-humor i ödleskinn. ***NBA Pro '98*** – Playstation-versionen, givetvis.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Gran Turismo*** – Min svarta Mitsubishi Lancer Evolution III GSR tokdominerar. ***Time Crisis*** – Arkadskytte med finess. ***House of the Dead*** – Konsolskytte med attityd. ***Wave Race 64*** – Supercool vattenmeditation jag aldrig får nog av. ***Elitserien '96*** – Det spelar ingen roll vilket år det är, Färjestad ska inte vinna elitserien.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till heniskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdad!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony (Polys)
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — 8 maj
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Aldrig förr har ett bilspel innehållit så många valmöjligheter och så många bilar och ett så komplext spelupplägg. *Gran Turismo* är här.

Gran

Trots det otroligt digra innehållet har Sony inte behovt offra något av den grafiska kvaliteten. Vare sig i fråga om snabbhet eller detaljrikedom.

När det gäller själva körkänslan har Sony valt en lite mera förlåtande arkadliknande stil. Det går att gena över refuger och knuffas rätt så fult i kurvorna utan att något alltför allvarligt inträffar men å andra sidan får man rejäla sladdar om man slarvar med tekniken.

Man riskerar inte så hemskt mycket om man påstår att Sony den här gången har gjort ett spel som tar bilsport på allvar. Allt ni redan har hört om *Gran Turismos* massiva innehåll i form av bilar, banor, valmöjligheter, spelvarianter och inställningar är sant. När vi får testspel till redaktionen brukar vi, om vi har tur, få med ett papper med lite information eller i bästa fall ett tunt häfte med manual och dylikt. Den här gången följde det med en specialdesignad pärm med över hundra tättskrivna sidor *Gran Turismo*-fakta. Det säger en hel del om storleken både på Sonys satsning och spelets innehåll. Det här handlar om något som har ambitionen att vara det totala bilspelet. Både i fråga om upplevelse och innehåll.

Men låt oss börja från början. Startar man *Gran Turismo* möts man av ett för all del välgjort intro som sätter den rätta stämningen, men det är ju standard numera. I de första valmenyerna handlar det om de givna varianterna för bilspel, typ Arcade, Two Players, Time Trial och Simulation. Arkadspelet är precis vad det låter som. Fyra bilmärken med vardera två modeller att välja mellan och fem banor. Välj bil och bana, tuta och kör, upprepa vid behov för två spelare på delad skärm. Inget märkvärdigt egentligen förutom att det är fruktansvärt välgjort. Snygg och snabb grafik i klass med de bästa arkadspel. Varierade och väldesignade banor och märkbart skilda egenskaper hos de olika bilmodellerna.

Nog snackat om arkadvarianten för tillfället. Det som redan skapat den enorma hypen kring *Gran Turismo* är naturligtvis Simulation Mode; den totala bilsportssimulatorn där allt är möjligt. Men man måste vara beredd att kämpa hårt och länge. Man börjar nämligen från nästan noll. Det första man möts av är en översiktskarta där ett tiotal olika bilmärken finns representerade till-

Turismo

Det här handlar om något som har ambitionen att vara det totala bilspelet. Både i fråga om upplevelse och innehåll.

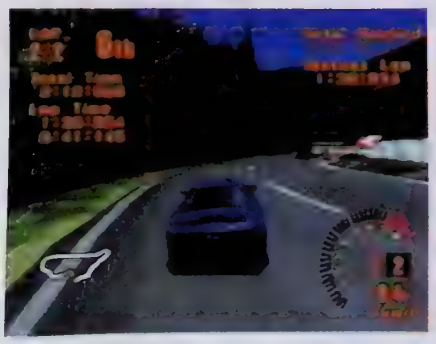
sammans med teststation, biltvätt, licensavdelning, banval och ett hemmagarage som är mycket tomt och ödsligt så när som på en hög pengar.

Det första som bör göras är alltså inköp av ett stycke bil. När man vandrar omkring hos Toyota, Nissan, Chrysler, Aston Martin och de andra biltillverkarna och dreglar över de hundratals läckra modeller som finns till salu inser man snabbt hur sorgligt liten den där högen med pengar egentligen är. Det enda som man har råd med är nämligen en bättre begagnad standardkärra. Sedan är det bara att ge sig ut i tävlandet. Nästan.

Man kan visserligen träna eller köra enstaka lopp men för att få starta i de riktiga cuperna krävs licens. Och för att få licens krävs att man klarar av ett antal tester. Det handlar om allt från accelerations- och bromsprov till kurvtagning och att klara av olika banor på tid. Och när man väl har klarat den tämligen enkla B-licensen finns det två klasser till. Nåväl, med licensen fixad börjar det roliga. Nu kan man ställa upp i ett antal olika cuper och förhoppningsvis börja vinna pengar, så att man kan köpa bättre bil eller bygga om den man redan har. Allt eftersom man avancerar blir naturligtvis motståndet och prestationskraven tuffare. Tävlingarna löper på allt från två varv på enkla High Speed Ring till krävande 60-varvslopp på någon av de totalt 21 banorna.

Även om *Gran Turismo* främst handlar om bilkörning av yppersta klass ligger lika stor del av spelinnehållet utanför banorna. Visst har man kunnat köra sig till uppgraderingar och bättre bilar i andra spel, men aldrig i den här omfattningen. Förutom att det finns över 150 olika bilmodeller med olika köregenskaper att välja bland – alla fakta om prestanda finns för övrigt presenterat både i spelet och i den digra manualen, så bilentusiasterna lär få sitt lystmäte – kan man som sagt även bygga på och förbättra de bilar man redan har i sitt stall. Man kan meka med allt från motor, utväxling och fjädring till färg och form på spoilers. Och det handlar både om taktiska avvägningar där valet står mellan att uppgradera eller att byta in en begagnad kärra för att köpa nytt, och om ren underhållning. Hur mycket extra utrustning tål till exempel en Honda Civic och hur känns den att köra när man har skrämt upp motorn till 900 häst-

Även om *Gran Turismo* främst handlar om bilkörning av yppersta klass ligger lika stor del av spelinnehållet utanför banorna. Visst har man kunnat köra sig till uppgraderingar och bättre bilar i andra spel, men aldrig i den här omfattningen.



krafter? Dessutom handlar det en del om teknik, det är ju till exempel garanterat inte så roligt att gå in i en hårnålskurva med nämnda monster-Honda om man har glömt att också förbättra bromssystemet i motsvarande grad.

Naturligtvis finns också de vanliga racingvalen att tillgå. Tre olika spelvinklar, automatisk eller manuell låda – med en originell och användbar kick-down-funktion på automatlådan – och massor av repris-möjligheter med olika kameravinklar.

När det gäller själva körkänslan har Sony valt en lite mera förlåtande arkadliknande stil. Det här är ingen körsimulator i stil med *Formula 1* eller *TOCA Touring Car Championship*. Det går att gena över refuger och knuffas rätt så fult i kurvorna utan att något alltför allvarligt inträffar men å andra sidan får man rejäla sladdar om man slarvar med tekniken.

Gran Turismo är naturligtvis kompatibelt med Sonys analoga handkontroll och även med den skakande Dual Shock-kontrollen som lär vara på väg hit från Japan. De 21 banorna är varierade både i utformning och miljö. Vissa lopp körs på natten med spelande ljuskäglor och läckra specialeffekter men vädret är däremot konstant soligt. Även Arcade Mode bjuder på lite extra belöningar med nya banor och bilar om man är duktig.

Den europeiska versionen av *Gran Turismo* har genomgått en hel del kosmetiska förändringar jämfört med det japanska originalet. PAL-optimering betyder att det rullar på med ordentlig bildhastighet. Dessutom har soundtracket förbättrats avsevärt och begåvats med ett antal mer eller mindre kända bidrag från grupper som Ash och Garbage.

Med alla de valmöjligheter och framför allt bilmodeller som ingår i *Gran Turismo* skulle vi kunna fylla ett helt nummer av Super PLAY med detaljerade beskrivningar och ändå inte få plats med allt. Låt oss därför bara avslutningsvis konstatera att även om Sony har valt eller har varit tvungna att offra en del av realism och grafiska detaljer för att få plats med allt, lever *Gran Turismo* i stort sett upp till föresatsen att vara det totala bilspelet. *JS*

Några av de läckraste scenerierna utspelar sig på nattbanorna. Spelande ljus och snabba åkningar genom tunnlar och tvära kurvor bygger upp stämmningen.

Det här är hjärtat i *Gran Turismo*. På kartan navigerar man mellan de olika stallen, köper och säljer bilar, bygger på sin kärra med nya delar, tar licenser, tvättar bilen och kör ett och annat lopp. Under varje rubrik döljer sig också ett antal undermenyer med mängder av olika tillval. Det finns till exempel mängder av statistik och fakta om varje bilmodell, ett arkiv där man kan spara sina bästa lopp och mycket annat.

JULAFTON

Det enda som saknas för att det här skulle vara bilvärldens motsvarighet till *Zelda* eller *Final Fantasy* är att man förutom alla bilmodeller också hade haft en racinghjälte eller ett helt persongalleri att pyssla om. *Gran Turismo* är ett spel där upplevelsen ligger minst lika mycket i taktik och bilmekande som i själva körningen. Det fantastiska är att Sony har lyckats med konststycket att både få med alla bilmodeller och delmoment med licenser, cuper och bilhandel och samtidigt gjort ett bilspel med helt rätt körkänsla och kontroll. Ska man hitta något att klaga på får man leta noga. Personligen tycker jag att motståndarnas intelligens och svårighetsgraden ökar lite väl linjärt. Det är ingen större variation i motståndet utan handlar mest om att datorn får tillgång till bättre bilar i samma takt som man själv. Det huvudsakliga skälet till att någon skulle bli besviken på *Gran Turismo* är dock att man inte gillar spelidén. Att det är för mycket pysslande och för lite körande helt enkelt. Men för oss andra är det julafton. Så här mycket bra bilkörning får man inte för pengarna någon annanstans.

Jonas 97

EN KLASS FÖR SIG

Redan i första kurvan känns det att *Gran Turismo* inte är som andra bilspel. Bilarna ser inte bara ut som verkliga modeller, de beter sig som sådana också. Först tyckte jag att det var på tok för svårt att vinna, men så blev jag envis och så småningom började pengarna sakta att rinna in på kontot. När jag sedan köpte min första bil kändes det som en stor seger och jag rattade den stolt genom de följande loppen. Det var min bil, jag hade förtjänat den.

Och på den vägen är det. Jag har aldrig varit med om ett så beroendeframkallande bilspel till något format, jag kan helt enkelt inte sluta att spela. I *Gran Turismo* kan man verkligen leva genom en hel simulerad karriär, och bitvis känns det nästan som ett RPG. Spelkänslan är precis lagom realistisk och grafiken saknar jämförelse. Jag vet inte hur de gjorde, men Sony har producerat det bästa bilspel jag någonsin har spelat.

Micke 97

ENASTÅENDE

Nog för att Polys förra bilspel *Motor Toon Grand Prix 2* var både roligt och snyggt, men ärligt talat tvivlade jag på dem när de gick ut offentligt och hävdade att deras nästa titel i genren skulle bli det spel som bäst utnyttjar PlayStations kapacitet och utklassa alla tidigare racingsimulatorer. Ett halvår senare spelade jag *Gran Turismo* för första gången och det dröjde inte länge förrän jag insåg att Polys uttalanden var långt ifrån överdrivna.

Faktum är att *Gran Turismo* skulle fungera utmärkt även som vanligt arkadspel. Körkänslan är näst intill perfekt och grafiken smakfull och tydlig. Men det som alltså gör spelet till det allra bästa i sin genre är alla valmöjligheter och dess extremt långa livslängd. Att sakta men säkert ta sig mot toppen och de hägrande supersnabba bilarna är en svårslagen känsla. Och varje lopp är så intensivt att till och med reprisen är spännande. Det enda man har misslyckats med är valet av musik. Visserligen fungerar den här typen av rock ganska bra i bilåkarsammanhang, men det måste finnas mer intressanta band än Feeder. Och nog har Ash gjort betydligt bättre låtar än *Lose Control*.

Ska man spela två är fortfarande arkadversionen av *Daytona USA* det roligaste bilspelet, men för ensamma förare är *Gran Turismo* överlägset bäst.

Tobias 96

GRAFIK 95	SPELBARHET 96	TOTALT
Sparsamma effekter men smakfullt, snabbt och tydligt.	Mycket bra kontroll och ypperlig rallykänsla.	Det om inte slutgiltiga, så i alla fall totala bilsportspelet. **97**
LJUD 88	**UTMANING 98**	
Traditionella ljudeffekter och typisk bilåkarmusik.	Många bilar är det...	

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Sony (Matrix)
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 22 maj
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Alundra

Efter ett otal förseningar är *Alundra* äntligen här. Är det då den perfekta blandningen av *Final Fantasy* och *Zelda* eller bara ett medelmåttigt actionäventyr?

Rollspelet *Alundra* är inte speciellt originellt, men det innehåller de inslag ett riktigt bra RPG ska innehålla. Utseendemässigt klår *Alundra* de flesta spel i genren trots att spelet är ritat med pixlar. De som har vant sig vid *Final Fantasy VII* kanske tycker att *Alundra* ser lite gammalmodigt ut, men spelmakarna bakom det har lagt ned otroligt mycket tid på att skapa ett spel med både små och stora detaljer. I den fantasifulla världen finns fåglar som flyger omkring och kvittrar och vid vattenfallets fot faller vattnet lugnt och harmoniskt. Detaljerna i spelet är sannerligen vackra och bygger upp stämningen så att *Alundra* känns långtifrån artificiellt. Huvudpersonen Alundra och de karaktärer som finns omkring honom är även de genomarbetade och har unika personligheter. Och när äventyret känns lite för segt räddas spelet just av dessa karaktärer som med sina inlägg och skämt får de mer uttråkande uppdragen att gå fort.

I *Alundra* gäller det att känna sig fram. Både spelmässigt och känslomässigt. Spelet består av etapper som är långt ifrån enformiga. Visserligen finns det ett och annat pussel som kan få till och med den mest härdade rollspelaren att slita sitt hår, men det är även dessa problemlösningar som är lite av spelets charm.

På samma sätt som Alundra sugs in i de andra karaktärernas drömmar, lever man sig in i hans öden och äventyr.

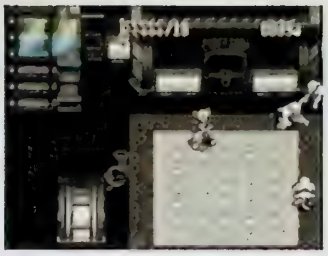
Alundras största inspirationskälla är tveklöst Nintendos klassiska mästerverk *Legend of Zelda*. Sonys spel inte bara ser snarlikt ut – det är mer eller mindre ett rent plagiat. När Alundra plockar upp en bomb och kastar den mot en stor sten kommer många äventyrare att fälla en tår av nostalgiska skäl. Man saknar Link men hittar snart en ny vän i Alundra.

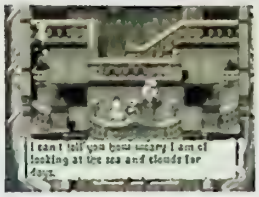
Allt eftersom spelet fortskrider får Alundra bättre vapen och nya hjälpmedel. Svärdssmeden Jess är en central karaktär som inte bara låter Alundra bo hemma hos honom utan som även ger den unge äventyraren en drös olika vapen. Andra typer av objekt, som till exempel en spade, hjälper Alundra att ta sig genom den heta sandöknen till ett heligt tempel. Och med hjälp av magiska artefakter kan kraftiga trollformler och besvärjelser framanas.

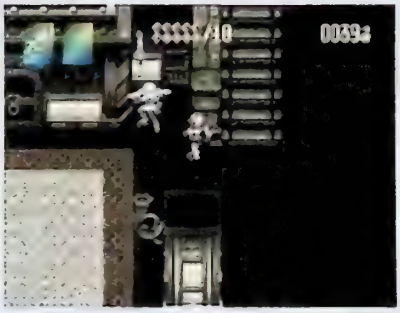
För att ta sig vidare i spelet gäller det att prata med så många av dess karaktärer som möjligt och framför allt lyssna noga på vad de har att berätta. Tips om gömda objekt, underliga händelser och platser är extremt viktiga för att komma vidare i äventyret.

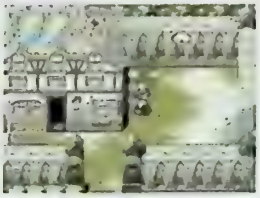
Att *Alundra* i grund och botten är ett mycket välgjort RPG betyder inte att spelet är helt befriat från brister. Det krävs en viss typ av spelare för att uppskatta det här äventyret från början till slut. De som gillade *Landstalker* till Mega Drive kommer nog inte att tröttna på *Alundra* i första taget, men de som är vana med snabba växlingar i handlingen och ett hektiskt upplägg kommer nog inte att uppskatta *Alundra* fullt ut. Spelet har nämligen en tendens att bli lite långrandigt. Men orkar man bara spela igenom dessa moment är *Alundra* riktigt bra. Spelet tar sig och mot slutet är det svårt att inte ta Alundra till sitt hjärta. Hade utvecklarna satsat lite mer energi på att variera pusselinslagen hade *Alundra* utan problem klättrat över 90-strecket på vår betygskala, trots plagiat och traditionell pixelgrafik.

MJ



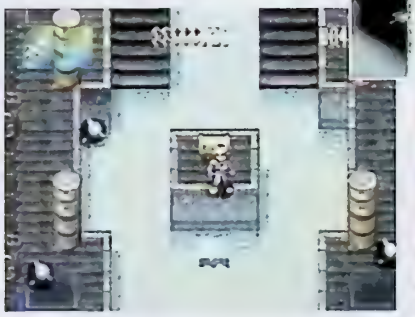


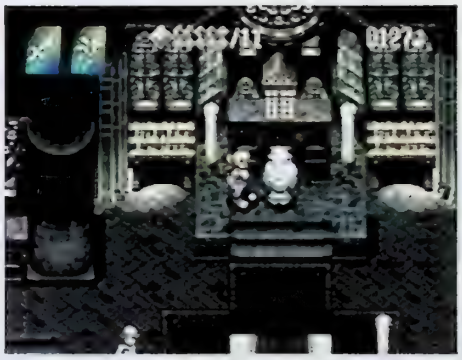


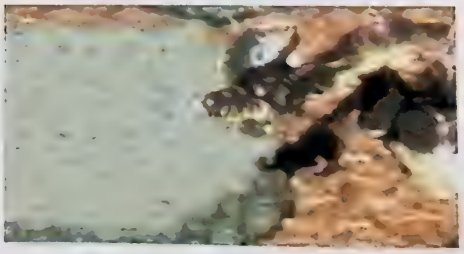


För att få Wendell att vakna ur sin mardröm, måste Alundra besegra de onda andarna.

Grafiken i *Alundra* må vara tvådimensionell, men djup är det sista som spelet saknar.







ETT REDIGT ÄVENTYR

Om inte *Final Fantasy VII* hade släppts i väst så hade *Alundra* med stor säkerhet heller aldrig kommit hit. Det är bara att lyfta på hatten för att Square lyckades med bedriften att övertyga samtliga spelhus om att rollspel är en viktig och populär genre. Att Psygnosis valde att köpa *Alundra* bygger dels på att spelet är mycket bra, men självklart känner de också på sig att de kommer att sälja – något som jag absolut inte tvivlar på.

De som nu har plöjt igenom *Final Fantasy VII* och *Suikoden* och vill ha någonting mer lättsmält än *Vandal Hearts* kommer att ha många roliga veckor med Alundras färd genom gröna skogar och uråldriga ruiner. För det här är ett rollspel som håller i både vått och torrt. Skönt!

Martin 88

OJÄMNT

På samma sätt som Alundra sugs in i de andra karaktärernas drömmar, lever man sig in i hans öden och äventyr. Det är lite synd att man sällan stannar där riktigt länge. Så snart man tvingas in i de långsamma pusselmomenten försvinner lite av känslan och man kontrollerar Alundra mest på rutin, samtidigt som man ofta börjar tänka på någonting helt annat. Ibland kan dessa inslag tendera att bli lite väl långvariga men oftast är de snabbt över och äventyret fortsätter i traditionell japansk äventyrsanda.

Vad som talar för *Alundra* är att det är tämligen ensamt i sin genre. Det är mycket lättare att komma in i än *Final Fantasy VII* och andra tyngre rollspel, och vänder sig därför till en bredare målgrupp. Å andra sidan har det ett mer gammalmodigt utseende än Squares senaste skapelser.

När *Alundra* är som bäst håller det nästan samma klass som *Zelda*-äventyren, men de inslag som Matrix har lyckats sämst med är inte mer engagerande än ett medelmåttigt plattformsspel.

Tobias 86

GRAFIK 89
Ren, vacker och elegant grafik med läckra effekter och stämningsfulla inslag.

SPELBARHET 86
Bra menysystem och lättbegripliga situationer.

TOTALT
Ett vackert äventyr som håller länge.

LJUD 84
Ljuva toner som tyvärr ibland upprepar sig.

UTMANING 90
Många sammanhängande äventyr med svåra pussel och seglivade bossar är de grundläggande huvudingredienserna i *Alundra*.

87

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Gremlin
UTVECKLARE — Digital Illusions
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Motorhead

Nu är det dags för svenska Digital Illusions att visa att de är lika bra på racing som på flipper.

Som om de hade på känn att *Gran Turismo* var i faggorna har Digital Illusions valt att lägga mest krut på de områden som är Sonyspelets minst starka sidor – snabbhet och artificiell intelligens. Från flippertiden har Fredrik Liliegren och hans kollegor tagit med sig känslan för stil och gjort ett rent spel med sparsmakade detaljer och fokus på känsla och funktion.

Motorhead har inga som helst ambitioner åt simulatorhållet. Här handlar det om ren arkadracing utan vare sig autentisk arenareklam – om nu inte Obsalut Vodka är ett spritmärke som lanserats utan vår vetskap – eller riktiga bilmärken. Tio snabba, futuristiska bilar som tävlar på åtta olika banor i Transatlantic Speed League, med betoning på Speed. De vanligaste spelformerna och valen finns med. Enstaka lopp, träning, spökbilar och delad skärm för två spelare. Och så själva turneringen som huvudattraktion. Man börjar med ett begränsat utbud på tre bilar och två banor. Och sen gäller det bara att vinna för att få tillgång till mera, något som dock inte är helt lätt. Mycket möda har nämligen lagts ned på motståndarnas egenskaper. Den artificiella intelligensen är rejält varierad och datorförarna tycks hela tiden kunna anpassa sin taktik efter vad som händer på banan i stället för att vilket är vanligare, agera efter bestämda mönster. Banorna, som till utseendet är förrädiskt rena och självklara, är dessutom fyllda med små obehagliga överraskningar och fällor i form av återvändsgränder, klippväggar, refuger, pelare och annat som gör ont att köra in i. Trots sin arkadaktiga framtoning är *Motorhead* också ett spel som kräver planerad och taktisk körning. Det är till exempel helt enkelt olämpligt och ibland även omöjligt att köra om på vissa partier, och vissa motståndare går inte att bara köra ifrån utan kräver åtgärder som stängning och trängning.

Mycket möda har lagts ned på motståndarnas egenskaper. Den artificiella intelligensen är rejält varierad och datorförarna tycks hela tiden kunna anpassa sin taktik efter vad som händer på banan.

Bilarna varierar i prestanda och egenskaper. Valet är dels en smaksak, dels en bedömning av vilket fordon som passar bäst på en viss bana. Tillvalen är, precis som grafiken, sparsamma och fria från tingeltangel. Det går att laborera lite med kontrollerna och svårighetsgraden och inte mycket mer. Banorna är alla mycket ödsliga och har lite av någon framtida teknokratvärld över sig, men är också varierade från hisnande nattlig backhoppning i Neon Hill till Olympos som är en solig utflykt i grekisk ruinmiljö.

Den rena grafiken har kanske en del av sitt ursprung i en strävan efter stil och renhet men är främst resultatet av en strävan efter snabbhet. Ett offer som har betalat sig. *Motorheads* högupplösta grafik rullar, trots att bilarna är uppbyggda av över 300 polygoner, på med sensationella 50 bilder per sekund om man nöjer sig med fyra bilar på banan samtidigt. Vill man ha sju medtävlare sjunker dock hastigheten till 25 bilder per sekund.

En annan finess är att den analoga kontrollen, som inte bara handlar om styrning utan där även gasen är analogt styrd, vilket ger en helt ny körupplevelse. Man kan alltså verkligen lätta lite på gasen innan kurvorna. Om man vill.

JS

STILRENT ARKADSPEL

Att tycka något om *Motorhead* utan att nämna *Wipeout* är så gott som omöjligt. Båda handlar om att köra fort, mycket fort. Båda är förlagda till ödsliga framtidsmiljöer och båda är designade med en extrem känsla för form och stil. Skillnaden är att *Wipeout* var ett berg-och-dalbaneåkande i rymddräkt medan *Motorhead* ändå är ett racingspel. Ett mycket bra sådant dessutom. Inget tjafs, bara bilkörning. Omgivningarna är som sagt lite väl rena men körkänslan är desto djupare. Fartkänslan är enorm och kontrollen så gott som perfekt. *Motorhead* är precis så där lagom förlåtande för att man ska kunna chansa lite och bromsa sent inför en kurva och ändå klara sig igenom med hjärtat i halsgropen, men ändå tillräckligt utmanande för att kräva full koncentration och taktiskt tänkande. Ett jäkligt kul och rättframt arkadspel, helt enkelt. Spelinnehållet bleknar naturligtvis i jämförelse med *Gran Turismo* och ibland känner man sig väldigt, väldigt ensam på banan. Men frågan man bör ställa sig är inte vilket man ska köpa utan snarare hur man ska få råd med båda.

Jonas 91

TEKNISK PERFEKTION

Det råder ingen tvekan om att folket på Digital Illusions vet hur man programmerar ett spel. *Motorhead* är ett gediget hantverk, precist och exakt in i minsta detalj. Inget i *Motorhead* har lämnats åt slumpen, det gäller både grafik och spelkänsla. Designen känns också extremt genomtänkt och stilren och bilarnas fysik har slipats till perfektion.

Exaktheten är dock både bra och dålig. Den gör varje seger rättvis, men samtidigt gör den spelet livlöst och sterilt. *Motorhead* har egentligen ingen charm, ingen personlighet. Bilar och banor känns verkligen som de datakonstruktioner de är, vilket i och för sig kan vara charmigt. När *Motorhead* är som bäst känns stämningen lite som den i *Wipeout*, men det känns inte som om Digital Illusions riktigt hängivit sig åt den futuristiska andan.

Den halvdöda stämningen är dock en av spelets få brister, över lag är *Motorhead* ett medryckande och snabbt spel. Framför allt har Digital Illusions lyckats med en artificiell intelligens som gör ens motståndare levande och oberäkneliga. Många bilspel till PlayStation är sämre än *Motorhead*.

Micke 88

GRAFIK 87
Funktionell och ruskigt snabb, men lite väl livlös och stel.

SPELBARHET 93
Mycket god kontroll med helt rätt arkadkänsla.

LJUD 84
Inte hårdrock precis men hyfsat grundbeat och bra ljudeffekter.

UTMANING 88
Ganska få banor, men hårt motstånd.

TOTALT
Ett läckert bilspel i toppklass.

89

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Sega
UTVECKLARE — AM1
DISTRIBUTION — Brio
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT —

Äntligen kommer arkadhallarnas skräckkammare i konsolformat. *House of the Dead* har den senaste tiden varit ett väldigt populärt inslag i många arkadhallar, men nu slipper man alltså att springa till spelhallen när man får lust att skjuta zombier.

House of the Dead

Det verkar vara populärt att göra spel med zombier, senast såg vi dem i *Resident Evil 2*. *House of the Dead* liknar i övrigt mest det första *Resident Evil*-spelet, såtillvida att båda utspelar sig i och kring en stor herrgård ute i ödemarken, fullsmockad med zombier och andra allskröns ondingar. Likt i *Resident Evil* gäller det även här att ta sig igenom en herrgård i vild jakt på roten till det onda. Här slutar dock likheterna med Capcoms höjdarspel.

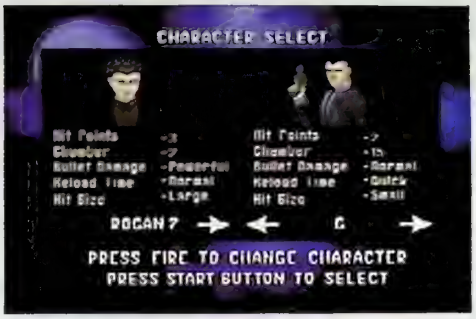
Till skillnad från i *Resident Evil* ska man inte smyga omkring och söka efter prylar eller ledtrådar i *House of the Dead*. Här är det snarare pang på rödbetan som gäller. Zombierna dyker upp i parti och minut och man har knappt tid att ladda om innan man måste skjuta igen. Allt för att ha minsta möjliga chans att överleva. *House of the Dead* är alltså ett shoot 'em up-spel i dess rätta bemärkelse. Givetvis är man som spelare utrustad med Segas ack så fula men nog så effektiva ljuspistol, med vilken man på sant Dirty Harry-manér mejar ner allt och alla som kommer i ens väg. Eller inte precis allt förresten, givetvis ska man rädda de goda och bara skjuta på de onda. Det är ingen större konst att lura ut vilka som är de goda, men tvekar man det minsta ska man inte ens sikta på dem som är klädda i vitt och ser lite mesiga ut.

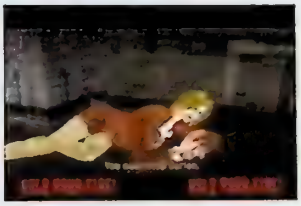
Laddar om pistolen gör man enkelt genom att skjuta ett skott utanför tv-skärmen. Spelets story i övrigt känns väldigt underhållande för stunden – som en hyfsad actionproduktion från Hollywood ungefär – men är inget som plöjer några djupare fåror i de grå cellernas minneskartotek.

Som spelare i *House of the Dead* axlar man en av fyra agenters tunga börda med att reda ut problemen i detta skräckhus. Ledare för denna samling agenter är en tuff typ vid namn Rogan, och han är alldeles lagom förbannad eftersom hans flickvän Sophie är fången inne i herrgården. Hur färden genom spelet går hänger helt och hållet på hur spelaren agerar i olika scener. Ju fler människor man räddar under sin färd genom herrgården, desto enklare blir spelet. Enklare såtillvida att ju fler människors liv man har hunnit rädda desto kortare väg behöver man gå för att komma till slutbossen, den elaka Dr Curien. Detta spelupplägg resulterar givetvis i att spelvärdet blir väldigt stort, för det är ju alltid roligt att utforska och försöka ta sig till delar av gården som man inte har besökt än. Flera av spelets ondingar finns dessutom bara utplacerade på en del ställen, så det är inte säkert att man får möta alla monster fastän man har klarat spelet.

Tämligen säkert får man ändå möta figurer som Sam; en vanlig standard-zombie, hans kusin Samson; ett fetto utrustat med motorsåg, den slemmige Blubon som huserar i närheten av vattendrag och den ständigt knivkastande Drake, oklanderligt klädd i kostym. Flera av zombierna behöver olika antal träffar för att ge sig, och det är ju som alltid effektivare att sikta mot huvudet än någon annanstans på hans förruttnade kropp.

Vid en första anblick slås man över hur lyckad konverteringen är. Grafiken är näst intill oklanderlig, dock lyser bakgrunden igenom zombierna på sina ställen. Detta trots att man inte har hunnit tillverka ett kulhål på just denna plats än. Lite irriterande är det, men bara väldigt lite. Däremot känns ljudet avskalat och inte så fylligt som det gör i arkadhallarnas feta ljudanläggningar. Vad gäller spelkontrollen är det inte så mycket att orda om. Man blir ju förstås väldigt trött i pekfingret efter en stunds skjutande, men det är en trötthet som de flesta antagligen har lätt att bortse från. Visserligen finns det även en möjlighet att spela *House of the Dead* med vanlig handkontroll. Det troliga är dock att ingen människa i världen är så snabb i fingrarna att han eller hon klarar av att ens komma i närheten av herrgården utan en ljuspistol i sin hand. *JC*





Till skillnad från i Resident Evil ska man inte smyga omkring och söka efter prylar eller ledtrådar i House of the Dead. Zombierna dyker upp i parti och minut och man har knappt tid att ladda om innan man måste skjuta igen.

Bossarna har en förmåga att vara väldigt svårbesegrade. Men även de har sina svaga punkter.

NU SPARAR JAG PENGAR

Jag har spenderat en och annan krona i arkadhallarna på just det här spelet. Och det var väldigt länge sedan jag tyckte att det var så här kul att kasta bort pengar i en löneslukande maskin. Nu är det dock slut med det för nu kan man ta med sig *House of the Dead* hem till vardagsrummet, och bara njuta.

House of the Dead är ett måste för alla älskare av skräckfilmer och tuffa spel. Det är en väldigt välgjord konvertering dessutom. Jag erkänner villigt att jag tidigare var skeptisk till huruvida *House of the Dead* var ett spel som man skulle kunna göra en godkänd konvertering av, men nu kan jag bara glatt konstatera att mina farhågor var totalt grundlösa. Grafiken tycker jag är förbannat snygg, nästan som i arkadversionen, medan ljudet väl är det enda i spelet som inte riktigt håller högsta klass. Men det fungerar ju, helt klart. Och man har inte direkt några problem med den underbara spelkontrollen. Bara pang på, liksom.

Det enda som jag egentligen vill opponera mig mot är att blodet är grönt i denna "barnvänligare" version av *House of the Dead*. Jag menar, vilken förälder tycker att färgen på blodet spelar någon roll, när spelet i övrigt ändå bara består av våld och elände. Men å andra sidan, om denna konsolversion av *House of the Dead* kan rädda min plånbok så får blodet gärna vara grönt. Eller blått, eller vilken färg som helst...

John 90

SPELET SOM GUD GLÖMDE

När John och jag testade spelet intog han en John Wayne-position och siktade mot skärmen med en oroväckande tystnad. Och när spelet väl drog igång började han att skratta på sitt eget olycksbådande sätt. Kommentarer är överflödiga. Och jag lovar, det är svårt att inte dras med när han väl kommer igång. Att skjuta fingrarna av sig och desperat försöka att hänga med John, som förvandlas till en dreglande varelse, är underbart. Men det går inte att förneka att det här spelet kan få fram det absolut sämsta hos en människa.

House of the Dead är ett av de bästa shoot 'em up-spelen på senare tid. Det är snabbt, snyggt och framför allt tungt. Det är lite tråkigt att Sega inte riktigt lyckades överföra den rena Model 2-grafiken till Saturn, men det duger dock gott och väl. *House of the Dead* är så roligt att det enda som kan få mig att sluta är kramp i fingrarna.

Martin 88

GRAFIK 86	SPELBARHET 90	TOTALT
En hygglig konvertering av skräcken från arkadhallarna.	Det är väl bara att panga på.	Ytterligare en mycket bra arkadkonvertering till Saturn. **88**
LJUD 82	UTMANING 87	
Bra ljudeffekter, men lite klen dialog.	Snabba fingrar på avtryckaren är ett måste för att komma någon vart i detta hemska hus.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — ASCII
UTVECKLARE — Locomotive
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — 28 maj
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Aero Gauge

När startskottet går försvinner alla motståndarna på en sekund. Sedan syns de inte till mer under resten av spelet. Det är ett av problemen med *Aero Gauge*.

Det har inte kommit ett enda svävarspel till Nintendo 64 hittills. Faktum är att det inte har släppts några svävarspel över huvud taget till någon konsol sedan *Wipeout 2097*. Om det beror på att ingen har vågat konkurrera med Psygnosis mästerverk till PlayStation eller om det beror på att alla väntar på *Wipeout 64* och *F-Zero X* är svårt att säga. Nu tar i alla fall ASCII saken i egna händer och ger alla oss som väntar ett någorlunda vettigt alternativ.

När *Aero Gauge* börjar uppstår total förvirring. Det säger bara svisch! och så är alla de andra borta. Sedan kan man ägna resten av tiden till att försöka komma ikapp sina datorstyrda medtävlare utan resultat. Garanterat kommer man i sitt första försök på placeringen åtta av åtta.

Men efter en stunds spelande upptäcker man att det finns hjälp att få. Med diverse trick kan man till exempel ordna en turbostart och få samma fart som de övriga från början, eller så kan man göra en maximal hastighetsökning under loppets gång och vinna tid, men då får man vara försiktig så att man inte överhettar svävaren.

Aero Gauge består till en början av fyra banor, men vartefter man spelar uppenbarar sig flera som man bara får tillgång till om man klarar av de första.

Samma sak gäller de rymdinspirerade fordonen. Det finns fem att välja bland från början och alla har olika funktionsduglighet vad gäller acceleration, maxhastighet, styrning, stabilitet och hållbarhet.

De fyra banorna är grafiskt sett olika och de skiljer sig från varandra svårighetsmässigt också. Canyon Rush är den lättaste och därmed förberedande banan med inte alltför slingriga kringelikrokar och tunnlar där man får en skjuts framåt. Bikini Island är full av hinder som kan göra skada på ens svävare om man inte väjer i tid. Det är också lätt att svänga fel och förlora tid när ens fordon far i fel riktning. Chinatown är en cool bana full av neonljus och Neo Arena är den svåraste banan men många smala tunnlar och väldigt snabba svängar.

Aero Gauge kan man spela ensam. Om man är två spelare använder man delad skärm. Annars är det Grand Prix Mode, Single Match Mode, Time Attack eller Vs. Mode som gäller.

LL

I RYMDEN KAN INGEN HÖRA EN SKRIKA

Jag gillar alla spel som går fort. Och det som är kul med svävarspel till skillnad från bilspel är att man har mycket större rörelsefrihet i luften än när man hela tiden måste svänga och sladdar med däcken. Svävare glider lätt och tyst genom luften och ger mig en väldigt speciell känsla när det går sådär onaturligt snabbt så att det suger i magen. Spelar man bilspel och kraschar gör det ont för att man vet hur hemskt det är i verkligheten. Men svävare i rymden är så overkliga att det inte är så farligt utan mer kul när man råkar misslyckas lite.

Många utländska TV-spelstidningar har sågat *Aero Gauge* totalt. Men så dåligt är det faktiskt inte. Det är ett helt okej alternativ medan man väntar på *Wipeout 64* eller *F-Zero X*.

Lovisa 78

GRAFIK 70
Inte i klass med *Wipeout 2097* men helt okej ändå.

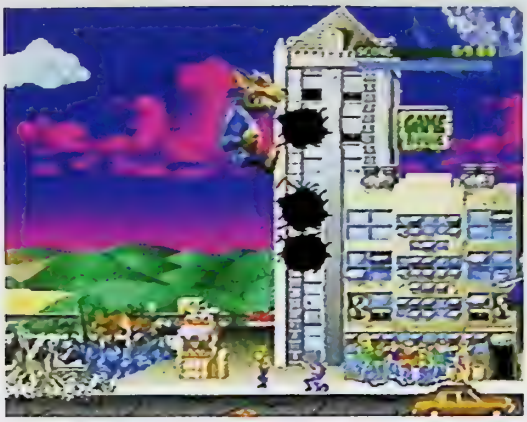
LJUD 30
Inte Chemical Brothers och The Prodigy direkt.

SPELBARHET 75
Det är bara att gasa och väja.

HÅLLBARHET 71
Det är svårt att hålla de andra svävarnas hastighet.

TOTALT
Lite lågbudget men ändå godkänt.

72



SPELTYP — Action
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Midway
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 3
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

Till skillnad från många andra nöjer sig Midway inte med att ge ut originalversionen av en klassiker på nytt. Istället har de uppgraderat gamla hederliga *Rampage*.

Rampage World Tour

Det första *Rampage*-spelet kom 1986 och redan då hade Midway slipat sitt koncept till perfektion. De fyra monstren besatt en obeveklig charm och deras våldsamma korståg genom städerna var källan till otaliga timmars nöje i arkadhallar världen över. Tusentals människor slet ut lika många styrspakar för att just deras favoritmonster skulle slå sönder flest byggnader. Men att spela *Rampage* hemma var aldrig lika roligt.

Dagens *Rampage* ser lite annorlunda ut än vad det gjorde för tolv år sedan, men bara på ytan. I valmenyn finns det inget att ställa in förutom antalet spelare, vilka knappar som ska användas samt volymen för musik och ljudeffekter. När spelet väl har börjat handlar det om precis samma sak som förut. Vissa nya detaljer har lagts in i banorna, till exempel attackerande jetplan och soldater med jetpack på ryggen. Städerna är större än tidigare så det finns alltså mer att slå sönder. Efter att ha trasat sönder en stad berättar en välsvarvad kvinnlig statistiker hur duktiga monstren har varit och sedan bär det av till nästa stad. Som namnet antyder får Lizzie, Ralph och George ta sig runt hela jorden på jakt efter människor att äta och hus att rasera, men det ändrar inte mycket på spelbarheten.

Midway är världsmästare på att ompaketera gamla titlar. De gjorde det med *Cruis 'n USA*, de gjorde det med *Wayne Gretzky 3D Hockey*, och nu har de gjort det med *Rampage*. Spelupplägget i *Rampage World Tour* går inte att klaga på, men när det ser likadant ut som för tolv år sedan är det helt enkelt inte lika roligt längre. Dessutom saknas all utmaning i det här spelet eftersom det finns oändligt med continues. Gå till arkadhallen för att spela *Rampage World Tour* istället.

MW

HÖR HEMMA I ARKADHALLEN

Någonstans i Milwaukee, en av städerna man kan mosa i *Rampage World Tour*, står en gammal *Rampage*-arkadmaskin med en trasig joystick. När jag var liten bodde jag i Milwaukee och det var jag som drog sönder den där spaken. I min iver att låta Ralph krossa så mycket som möjligt innan mina pengar tog slut brydde jag mig inte om någonting annat än att vinna och jag spelade alltid tills fickorna var tomma.

Men i *Rampage World Tour* har man inga pengar som kan ta slut och därför blir det inte lika kul. Så enkelt är det. Fastän det här är en nästan perfekt arkadkonvertering blir den aldrig lika bra som originalet, hur många poliser man än äter. Det är ett roligt spel i grunden, men det saknar den magi som bara finns i en arkadhall.

Micke 63

GRAFIK 72
Principen är densamma som alltid, men det finns en och annan ny detalj att skratta åt.

SPELBARHET 70
Spelar man själv lider spelet av sitt enkelspåriga upplägg,. Är man två som hetsar varandra håller det lite längre.

TOTALT
Att slå sönder hela världen är vansinnigt roligt. Men bara i en timme.

71

LJUD 75
Musiken är inte precis imponerande i sitt trista monoformat, men ljudeffekternas vilda tramsigheter förnöjer som alltid.

VÄRDERA 59
Här behövs inga mynt, så med lite tålamod vem som helst kan vinna.

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

v.g.se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

Barnängsgatan.11
08-642 03 64

POSTORDER
08-150 600

STORA PSX PAKETET

Playstation + 2 kontroller + minneskort + väska + kablar + 2 valfria spel
(vårt ordinarie pris är ca. 3200:-)

STORA N64 PAKETET

Nintendo 64 + 2 kontroller + minneskort + kablar + valfritt spel (vårt ord. pris är ca. 3400:-)

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

JAGUAR · SEGA · PHILIPS CD-i · Nintendo · GAME BOY · NEO GEO · 3DO

Spel från 25:-

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan utanpå kuvertet.

(Tillhör som beställ men inget fäll RING 08-150 600)

VÅR VERKSTAD!

Valhallavägen 22
08- 150 500

maskiner & tillbehör

-Reparerar
-Bygger om
-Modifierar
-Rengör

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA KONSOLLER

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

Produkt:	pris:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Namn.
Adress.
Postnr. Postadress:
Tel: Målsmans sign >16år

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

PlayStation · NINTENDO64 · Nintendo · SUPER NINTENDO

LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

KÖPER BYTER SÄLJER

N64 SPEL

	nytt/ beg. /vi köper				nytt/ beg. /vi köper		
Aero Fighter Assault	699	550	300	Mischief Makers	399	300	125
Blast Corps	399	300	125	Mortal Kombat Trilogy	699	550	300
Bomberman 64	399	300	125	Multi Racing Champ.	649	500	275
Chameleon Twist	649	500	275	Mystical Ninja	649	550	300
Clayfighter 63 1/2	599	500	275	Nagano W. Olympics	649	550	300
Cruisin' USA	549	450	250	NBA Hangtime	699	550	300
Dark Rift	649	500	275	NBA Pro	649	550	300
Diddy Kong Racing	599	500	275	NFL Quarterback C.'98	399	300	125
Doom 64	649	500	275	NHL Breakaway '98	599	500	275
Duke Nukem'	649	550	300	Olympic Hockey	649	550	300
Extreme G	599	500	275	Pilotwings 64	599	350	200
Fifa 64	399	300	125	Quake 64	649	550	300
Fifa '98-Road to W.C	599	500	275	San Fransisco Rush	649	500	225
Fighters Destiny	649	550	300	Snoboard Kids	499	450	250
F1 Pole Position	599	500	275	Star Wars	599	400	225
Golden Eye 007	649	550	300	Sub Zero - Mortal K.	649	550	300
Hexen	699	550	300	Super Mario 64	599	400	225
Int. Superstar Soccer	699	550	300	Tetrisphere	499	400	225
Killer Instinct Gold	599	450	250	Top Gear Rally	399	300	125
Lamborghini 64	399	300	125	Turok	599	450	250
Lylat Wars	599	450	250	Wargods	599	500	275
Lylat W +rumblepack	699	550	300	Wayne Gretzky 64	649	450	250
Mace : The Dark Age	399	300	125	Wave Race	599	450	250
Madden 64	599	500	275	WCW vs NWO W.T.	599	500	275
Mario Kart 64	599	500	275	Yoshi's Story	649	550	300

TILLBEHÖR

	nytt/ beg. /vi köper				nytt/ beg. /vi köper		
Antennkabel	199	150	50	Minneskort, x4	299	200	100
Antennkabel, original	249	200	50	Minneskort, x20	399	300	150
Förlängningssladd,2m	99	50	20	Ratt + pedaler	899	750	300
Handkontroll, färgad	349	250	100	Rumble Pack	199	150	50
Handkontroll, turbo	299	200	100	Rumble Pack, orginal	249	200	50
Handkontroll, original	299	200	100	Rumble Pack +minne	299	250	100
Minneskort (6 färger)	199	150	50	S-Video kabel	199	150	50
Minneskort, orginal	249	200	50	Stereo A/V kabel	199	150	50

BEGAGNAD N64 Vi köper 800:- Vi säljer 1300:-

Begagnade spel:

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på loger) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

måndag-fredag 11.00-19.00 lördag 10.00-14.00

Orderfax dygnet runt 08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	300	125
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Acctua Soccer 2	449	400	175
Addidas P Soccer 97	399	300	125
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	549	450	150
Alundra	499	450	200
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Ballblazer Champ	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	150	50
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Riders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	[illegible]	125
Castlevania	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Critical Depth	199	150	50
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	300	125
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	199	150	50
Dark Omen	449	400	175
Darkstalkers	199	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	199	150	50
Destruction Derby	249	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	449	400	175
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Doom+Final Doom	399	350	150
Dragonheart	199	150	50
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA 97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
Fighting Force	199	150	50
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	549	450	150
Final Fantasy 7	449	400	175
Firo & Klawd	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	200	75
Formula 1 '97	499	450	200
Formula Karts	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
G-Police	199	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	[illegible]	175
In the Hunt	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Incredible Hulk	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Independence Day	[illegible]	[illegible]	[illegible]
International Moto X	449	[illegible]	175
Int Super Soccer Pro	[illegible]	[illegible]	75
Int. S Soccer Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	199	150	50
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	200	75
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	249	200	75
Lomax	399	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	300	125
Lucky Luke	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Maximum Force	199	150	50
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	300	125
Men in Black	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman B & C	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
Nagano Winter '98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	199	150	50
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	449	400	175
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quarterback C '98	449	400	175
NHL '97	299	150	50
NHL '98	299	250	100
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off '97	299	200	50
NHL Face Off '98	399	350	150
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	299	250	100
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	549	450	250
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	300	125
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	400	175
Player Manager	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Po'Ed	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	200	75
Powermove Wrestling	399	350	150
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	300	125
Reboot	449	400	175
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	399	250	100
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	549	500	225

	nytt/	beg.	/vi köper
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	449	400	175
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	449	400	175
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	199	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	449	400	175
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100
Syndicate Wars	299	250	100
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tempest X3	199	150	50
Tenka	449	350	150
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	349	300	125
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	199	150	25
Total NBA '96	349	150	50
Total NBA '97	449	300	125
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	400	175
Track & Field	249	200	75
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	149	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	300	125
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	199	150	50
VMX Racing	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild Arms	549	450	150
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
WWF in Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

Beg. vi Köper : 800:-
Beg. vi Säljer : 1200:-

TILLBEHÖR

SVERIGES LÄGSTA PRIS!!

PRISCHOCK PÅ FÖLJANDE NYA SPEL 199:-/st.

LIA

*Begagnad maskin inkl. handkontroll, kablar, demo cd & 1 hemligt spel. Priset gäller så länge lagret räcker....

Vi Köper : 400:- Vi Säljer : 800:- (inkl. 1 hemligt spel)

	nytt	beg.	vi köper
Actua Golf	399	300	125
Actua Soccer Club Ed.	399	300	127
Alien Trilogy	299	200	75
Alone in Dark 2 - Jack	299	100	25
Amok	399	300	125
Andretti Racing	299	100	25
Area 51	399	300	125
Athlete Kings	299	250	100
Atlantis	499	400	175
Baku Baku Animal	399	300	125
Batman Forever	299	250	100
Battle Stations	299	250	100
Battle Monsters	149	100	25
Big Hurt Baseball	299	100	25
Black Dawn	399	300	125
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	299	250	100
Blazing Dragons	399	250	100
Bomberman	449	350	150
Bubble Bobble	199	150	50
Bug	399	250	100
Bug 2	449	350	150
Bust a Move 2	449	300	125
Casper	399	200	75
Chaos Control	299	250	100
Clockwork Knight	299	100	25
Clockwork Knight 2	399	300	125
Command & Conquer	399	250	100
Crime Wave	449	300	125
Croc	399	350	150
Crow - City Of Angels	449	300	125
Crusader No Remorse	299	150	50
Cyberia	199	100	25
Cyber Speedway	299	200	75
D	199	100	25
Darius Gaiden	299	100	25
Darius 2	449	250	100
Darklight Conflict	399	300	125
Dark Savior	449	150	50
Daytona USA	299	100	25
Daytona CC Edition	449	200	75
Defcon 5	299	250	100
Destruction Derby	449	200	75
Die Hard Arcade	449	350	150
Die Hard Trilogy	299	200	75
Digital Pinball	299	100	25
Discworld	249	100	25
Discworld 2	449	350	150
Doom	299	200	75
Dragon Force	449	350	150
Duke Nukem 3D	499	400	175
Earthworm Jim 2	449	350	150
Enemy Zero	599	450	200
Euro '96	199	100	25
Exhumed	299	150	50
F1 Challenge	449	150	50
FIFA '96	199	100	25
FIFA '97	199	100	25
FIFA '98 -Road to W.C.	399	350	150
Fighters Megamix	499	350	150
Fighting Force	449	350	150
Fighting Vipers	199	100	25
Galactic Attack	299	250	100
Galaxy Fighters	449	250	100
Gex	449	250	100
Ghen War	299	200	75
Golden Axe	399	200	75
Grid Run	399	250	100
Guardian Heroes	399	150	50
Gun Griffon	399	200	75
Hang On GP '96	299	100	25
Hardcore 4x4	449	200	75
Hexen	449	250	100
Highway 2000	299	200	75
Hi-Octane	149	100	25
Horde	399	200	75
Independence Day	399	300	125
Int Victory Goal	199	100	25
In the Hunt	299	150	50
Jewels of the Oracle	449	300	125
Johnny Bazookatone	299	250	100
Keio Flying Squad 2	299	200	75
King of Fighters '95	449	350	150
Last Bronx	499	400	175
Lemmings 3D	299	250	100
Lethal Enforcers	449	350	150
Loaded	449	200	75
Lost World-Jurassic 2	399	350	150
Madden NFL '97	299	200	75
Magic Carpet	299	100	25
Mansion Hidden Souls	199	100	25
Manx TT	449	300	125
Mass Destruction	299	250	100
Mega Man X3	449	350	150
Mighty Hits	399	300	125
Mr. Bones	449	250	100
Mortal Kombat 2	199	100	25
Mortal Kombat 3 Ult.	399	200	75
Mortal Kombat Trilogy	449	400	175
Myst	399	150	50
Mystaria	299	100	25
Nascar '98	399	350	150
NBA Action	199	100	25
NBA Action '98	449	350	150
NBA Jam Extreme	299	200	75
NBA Jam TE	299	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	399	350	150
Need for Speed	299	150	50
NFL Quaterb. Club '96	199	100	25
NFL Quaterb. Club '97	449	250	100
NHL All Star Hockey	399	100	25
NHL '97	199	100	25
NHL '98	399	350	150
NHL Breakaway '98	449	350	150
NHL Powerplay	449	300	125
Nights + pad	699	300	125
Nights	399	150	50
Night Warriors/Darkst.	199	150	50
Off World Interceptor	149	100	25
Olympic Soccer	299	200	100
Panzer Dragoon	149	100	25
Panzer Dragoon 2	399	150	50
Panzer Dragoon Saga	499	450	200
Parodius	449	250	100
Pebble Beach Golf	449	100	50
PGA '97	299	100	25
Primal Rage	299	150	50
Pro Pinball	299	200	75
Quake	499	400	175
Rayman	399	300	125
Re-Loaded	449	300	125
Resident Evil	499	400	175
Return Fire	449	300	125
Revolution X	299	100	25
Rise 2 - Resurrection	149	100	25
Robotica	449	250	100
Robopit	299	250	100
Road Rash	299	200	75
Scorcher	299	200	75
Sea Bass Fishing	449	300	125
Sega Rally	399	200	75
Sega Touring Cars	499	400	175
Shellshock	199	100	25
Shining in Holy Ark	499	350	150
Shining Wisdom	449	200	100
Shinobi X	399	250	100
Shockwave Assault	299	100	25
Sim City 2000	349	250	100
Skeleton Warriors	149	100	25
Sky Target	449	250	100
Slam & Jam	299	250	100
Sonic Jam	449	350	150
Sonic 3D Blast	449	350	150
Sonic R	499	400	175
Soviet Strike	299	150	50
Spacehulk	149	100	25
Spot Goes Hollywood	449	350	150
Story of Thor 2	449	200	75
Streetfighter Alpha	299	200	75
Streetfighter Alpha 2	449	300	125
Streetfighter Movie	399	200	75
Street Racer	449	200	75
Sinker '96	199	100	25
Theme Park	299	150	100
Three Dirty Dwarfs	449	250	100
Thunderhawk 2	449	100	25
Tilt	449	250	100
Titan Wars	449	250	100
Tomb Raider	349	200	75
Torico	399	300	125
Toshinden	299	150	50
Toshinden URA	399	300	125
Trash It	449	300	125
True Pinball	449	250	100
Tunnel B1	399	150	50
Valora Valley Golf	299	150	50
Victory Boxing JVC	299	100	50
Virtua Cop + pistol	649	350	150
Virtua Cop	449	200	75
Virtua Cop 2 + pistol	699	550	175
Virtua Cop 2	449	300	125
Virtua Fighter	199	100	25
Virtua Fighter 2	199	100	25
Virtua Fighter Kids	199	100	25
Virtua Fighter Remix	399	100	50
Virtual Golf	449	250	100
Virtual Hydlide	299	100	25
Virtual On	449	250	100
Virtua Open Tennis	199	100	25
Virtual Racing	199	100	25
Virtual Pool	449	300	125
Warcraft 2	399	350	150
Wing Arms	449	200	75
Winter Heat	499	450	200
Wipeout	299	100	25
Wipeout 2097	399	350	150
World Cup Golf	199	150	50
W.Series Baseball	299	150	50
W.Series Baseball 2	449	250	100
Worldwide Soccer'97	199	100	25
Worldwide Soccer'98	499	400	175
Worms	449	300	125
WWF In Your House	449	300	125
WWF Wrestlemania	299	150	50
X-men	199	150	50

TILLBEHÖR

	nytt	beg.	vi köper
Action Replay	499	400	150
Arcade Racer, ratt	699	500	200
Antennkabel	249	200	100
Antennkabel, orginal	299	250	100
Batteri Backup 8M	399	300	150
Handkont.Förlängnings	99	80	20
Handkontroll	199	150	50
Handkontroll, orginal	299	200	50
Handkontroll, analog	399	200	50
Handk., 2 trådlösa	499	400	150
Konverter/Adapter	249	200	50
Pistol	299	200	50
Pistol Predator/Cobra	399	300	100
RGB-scart	249	200	100
Virtua Stick	499	400	150

Nya spel:

Beg. spel:

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 mars 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA!

Valhallavägen 36 — BUTIK & POSTORDER — 08/150 600

Ⓣ Tekniska Högskolan — ORDERFAX — 08/150 700

REA

SEGA MEGA DRIVE

REA

SPE

Obs!! spelen på denna sida är begagnade!!

688 Attack Sub	200	Curse	250	Greendog	150	Micro Machines '96	450	Rastan Saga 2	250	Sword of Sodan 2	300
Aero the Acrobat	450	Cutthroat Island	450	Grand Slammer	400	Micro Machines Military	450	RBI Baseball '94	250	Sword of Vermillion	200
Adv. Batman & Robin	450	Cyberball	150	Gunship	300	Might & Magic	300	Real Monsters	450	Sylvester & Tweety	350
Afterburner 2	100	Cyborg Justice	200	Gunstar Heroes	300	MIG-29 Fighter Pilot	350	Red Zone	400	Syndicate	300
Agassi Tennis	150	Dahna	200	Gynoug	150	Mighty Max	400	Revenge of Shinobi	250	T2-Arcade Game	150
Air Diver	250	Daffy Duck in Hollyw.	450	Handball	150	Mike Ditka's Football	250	Rings of Power	50	T2-Judgement Day	200
Aladdin	300	Dark Castle	100	Hard Drivin'	200	MLBPA Baseball	250	Rise of the Robots	200	Talespin	300
Alesia	300	D Robinson Basketb.	150	Hasley Nova	250	Mr.Nutz	400	Risk	550	Talmit's Adventure	250
Alex Kid in E.Castle	100	Davis Cup Tennis	150	Heltire	150	Monopoly	500	Ristar	400	Tazmania	250
Alien 3	150	Deadly Moves/Power	300	Herzog Zwei	200	Moonwalker	250	Risky Woods	200	Tazmania 2	300
Alien Soldier	400	Decap Attack	150	High Seas Havoc	400	Mortal Kombat	300	Road Blasters	250	Team USA Basketball	100
Alien Storm	100	Desert Demolition	350	Hit the Ice	300	Mortal Kombat 2	400	Road Rash	200	Techno Clash	300
Alisia Dragon	150	Desert Strike	100	Hydlide	250	Mortal Kombat 3	500	Road Rash 2	250	Techno NBA Basketb	250
Altered Beast	50	Dick Tracy	250	Home Alone	150	Mortal Kombat 3 UL	500	Road Rash 3	450	Terminator	100
Andretti Racing	400	Dino Dinis Soccer	400	Hook	350	M.Ali Boxing	100	Robocop 3	300	Test Drive 2-The Duel	350
Animaniacs	400	Dinosaurs for Hire	350	IMG Tennis	200	Mutant L. Football	150	Robocop vs Termin.	300	Tetris	300
Another World	50	Disney Collection	400	Immortal	300	Mutant L. Hockey	250	Rock & Roll Racing	400	Theme Park	450
Aquatic Games	250	DJ Boy	250	Incredible Hulk	150	Mystic Defender	150	Rolo to the Rescue	200	Thunder Force 2	100
Arch Rivals	200	Double Clutch	350	Int.S Soccer Deluxe	250	NBA Action '95	150	Runark	250	Thunder Force 3	200
Ariel Little Mermaid	550	Double Dragon	200	Int.Tour Tennis	350	NBA Jam	150	Samurai Showdown	350	Thunder Force 4	250
Arnold Palmer Golf	150	Double Dragon 3	300	Indiana Jones	250	NBA Jam T.E	150	Second Samurai	350	Tick	300
Arrow Flash	100	Double Dragon 5	250	James Bond	250	NBA Live '95	100	Sensible Soccer	200	Tintin i Tibet	450
Art Alive	100	Dracula	300	James Pond	200	NBA Live '96	250	Shadow of the Beast	50	Tiny Toons	350
Asterix	400	Dragon	350	James Pond 2	250	NBA Live '97	350	Shadow of the B 2	100	Tiny Toons A Sports	400
Asterix 2	500	Dragon's Fury	150	James Pond 3	350	NBA Showdown	150	Shadow Dancer	250	Toe Jam & Earl	200
Atomic Robokid	200	Dragon's Fury 2	300	Jewel Master	250	NHL All S Hockey '95	250	Shaq Fu	350	Toe Jam & Earl 2	400
Atomic Runner	300	Dr.Robotniks	350	Jimmy White Snooker	400	NHL Hockey '93	50	Shining in Darkness	200	Toki/JuJu	150
ATP Tennis	400	Dungeons & Dragons	100	Joe & Mac Caveman	300	NHL Hockey '94	50	Shining Force	400	Top Gear 2	300
Austr. Rugby League	350	Dynamite Duke	350	J.Madden Football	50	NHL Hockey '95	100	Shining Force 2	550	Toughman Boxing	400
Back to the Future 3	200	Dynamite Headdy	350	J.Madden Footb. '92	50	NHL Hockey '96	100	Shinobi 3	300	Toxic Crusaders	300
Balls Jacks	300	Dune 2	550	J.Madden Footb. '93	50	NHL Hockey '97	350	Sidepocket	300	Toy Story	300
Ballz 3D	150	EA Hockey	50	J.Madden Footb. '94	100	NHLPA Hockey '93	50	Skeleton Krew	350	Trouble Shooter	200
Barkley Basketball	350	EA Double Header	100	J.Madden Footb. '95	150	N. Mansell Racing	450	Skönheten & Odjuret	550	True Lies	300
Bart's Nightmare	350	Earthworm Jim	400	J.Madden Footb. '96	200	Nobunga's Ambition	600	Slaughter Sport	300	Turbo Outrun	300
Bart vs S.Mutants	300	Earthworm Jim 2	450	J.Madden Footb '97	250	Normy's Beach B.O.	200	Slime World	250	Turtles	300
Batman	200	Ecco the Dolphin	150	J.Montana Football	100	Olympic Gold	200	Smash T.V.	300	Turrican	250
Batman Returns	150	Ecco the Dolphin 2	200	J.Montana Football 2	150	Olympic S.Games	450	Smurfens	450	Turtles	300
Batman Forever	500	El Viento	200	J.Montana Football 3	250	Onslaught	300	Snake Rattle & Roll	450	Turtles-Tournament F.	350
Battle Ship	400	Elitserien '95	50	Jordan vs Bird	200	Outrunners	400	Soleil	500	Twin Hawk	200
Battle Squadron	250	Elitsenen '96	200	Judge Dredd	400	Ozwa	350	Sonic	100	Two Crude Dudes	300
Battle Toads	200	E. Holeyfield Boxing	100	Jungle Book	450	Outrun	200	Sonic 2	150	Ultimate Soccer	350
Berenstein Bear Adv.	350	Empire of Steel	200	Jungle Strike	150	Outrun 2019	250	Sonic 3	400	Uncharted Waters	400
Bill Walsh Coll.Footb.	350	Eswat	50	Jurassic Park	250	Pacmania	250	Sonic 3D	450	Universal Soldier	300
Bimini Run	300	Eternal Champions	250	Jurassic Park 2	400	Pagemaster	350	Sonic Compilation	450	Urban Strike	250
Blades of Vengeance	300	Euro Club Soccer	50	KaGeKi-Fists of Steel	250	Paperboy	200	Sonic Spinball	300	Vectorman	350
Blaster Master 2	350	Ex-Mutants	300	Kawasaki Bike Chall	350	Paperboy 2	350	Sonic & Knuckles	350	Virtua Fighter 2	450
Bloodshot	400	F1 Domark	400	Kid Chameleon	100	Pelé Soccer	250	Space Harrier 2	200	Virtual Bart	450
Body Count	250	F-117 Night Storm	400	King of the Monsters	250	Pelé Soccer 2	350	Sparkster	300	Virtual Racing	500
Bonanza Bros	100	F-22 Interceptor	100	King's Bounty	300	Pete Sampras Tennis	150	Speedball 2	250	Volleyball	200
Boogerman	350	Faery Tale Adventure	50	Klax	250	P. Sampras T. '96	300	Spiderman	200	Wardner Forest	400
Bubba & Stix	350	Fantasia	200	Krusty's S.Funhouse	250	PGA European Tour	250	Spiderman & X-men	300	Warlock	400
Bubble & Squeak	350	Fantastic Dizzy	250	Landstalker	400	PGA Tour Golf	150	Splatterhouse 2	250	Warpspeed	300
Bubsy the Bobcat	200	Fatal Fury	200	Last Battle	200	PGA Tour Golf 2	200	Splatterhouse 3	350	Warsong	550
Bubsy the Bobcat 2	400	Fatal Fury 2	250	Lawnmower Man	450	PGA Tour Golf 3	250	Spot Goes to Hollyw.	350	Wayne Gretzky Hockey	400
Buck Rogers	100	Fatal Labyrinth	100	Legend of Galahad	200	PGA Tour Golf '96	250	Star Control	200	Where in T. is C.S?	50
Budokan	350	Fatal Rewind	100	Lemmings	250	Phantasy Star 2	200	Stargate	350	Where in W. is C.S?	350
Bugs Bunny	400	Ferrari G.P Challange	300	Letha. Enforc +pistol	500	Phantasy Star 3	200	Starflight	100	Wimbledon Tennis	250
Bulls vs Blazers	100	Fever Pitch Soccer	450	Lethal Enforcers 2	400	Phantasy Star 4	550	Stormlord	250	Winter Challange	150
Bulls vs Lakers	100	FIFA Soccer	50	LHX Attack Chopper	300	Phelious	100	Story of Thor	350	Winter Olympics	200
Buster D. Boxing	100	FIFA Soccer '95	100	Light Crusader	350	Pinnochio	450	Streetfighter 2-Ch.E.	250	Wiz & Liz	250
Caliber 50	300	FIFA Soccer '96	150	Lion King	350	Pitfall	400	Street Smart	250	Wonderboy 3	200
California Games	200	FIFA Soccer '97	250	Lost Vikings	350	Pit Fighter	200	Streets of Rage	150	Wonderboy 5	150
Cannon Fodder	500	Fire Shark	250	Lotus Turbo Chall.	250	Pop & Twinbee	350	Streets of Rage 2	250	World Champ.Socc.2	250
Captain America	200	Flashback	100	Lotus 2 Recs	250	Populous	100	Streets of Rage 3	300	World Class Leaderb.	300
Castlevania	200	Flicky	200	M1 Abrams Battle Tank	200	Populous 2	250	Street Racer	450	World Cup Italia '90	50
Castle of Illusion	200	Flink	400	Marble Madness	100	Power Monger	100	Strider	100	World Cup USA '94	150
Centurion	300	Flintstones	350	Mario L. Hockey	250	Power Rangers	350	Strider 2	150	World Heroes	400
Chakan	250	Forgotten Worlds	100	Marko's Magic Soccer	100	Power Rangers 2	450	Subterrania	400	World of Illusion	350
Champion Bowling	450	Gaires	200	Marsipulami	250	Predator 2	150	Summer Challenge	300	World Trophy Soccer	250
Champion Soccer	400	Gain Ground	200	Maui Mallard-Donald D.	350	Premier Manager '97	450	Sunset Riders	200	Worms	450
Chiki Chiki Boys	150	Galaxy Force 2	250	Maximum Carnage	350	Primal Rage	250	Super Battletank	400	Wrestle War	200
Chuck Rock	250	Garfield	350	McDonald's T. Island	250	Prince of Persia	250	Super Hang On	200	WWF-Raw	400
Chuck Rock 2	400	Gauntlet 4	450	Mega Bomberman	400	Prince of Persia 2	450	Super Kick Off	50	WWF-Royal Rumble	250
Classic Collection	450	General Chaos	250	Mega Games 1	400	Probotector/Contra	300	Super League Baseb.	50	Yu YU Hokusho 2	400
Clayfighter	450	Generations Lost	450	Mega Io Mania	250	Psycho Pinball	450	Superman	250	Xenon 2	150
Cliffhanger	250	G Foreman Boxing	100	Mega Panel	250	Puggsy	300	Super Monaco GP	200	X-men	400
Columns	250	Ghostbusters	150	Mega Saw	400	Quackshot/Donald D.	200	Super Monaco GP 2	300	X-men 2	450
Combat/Battle Cars	300	Ghouls & Ghosts	100	Mega Turrican	350	Quad Challange	450	Super Off Road	250	Zero Tolerance	300
Comix Zone	450	Global Gladiators	200	Megaman	100	Radical Rex	300	Super Real Basketball	150	Zero Wing	150
Cool Spot	350	Gods	100	Mercs	200	Raiden Trad	250	Super Skidmarks	500	Zool	300
Corporation	50	Golden Axe	100	Mickey Mania	300	Rainbow Island	250	Super Streetfighter 2	400	Zombies Ate My N.	250
Cosmic Spacehead	350	Golden Axe 2	150	Micro Machines	350	Rambo 3	250	Super Thunder Blade	150	Zoom	150
Crack Down	150	Golden Axe 3	250	Micro Machines 2	400	Rampart	350	Super Wrestlemania	250		
Cruebal3-Twist.Flipper	300	Grand Slam Tennis	200					Sword of Sodan	250		

Valhallavägen 36

Tekniska Högskolan

XXX:- = **Spel med blå stjärna saknar bruksanvisning.**

(Desse spel blir 50:- billigare)

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA!

LIA

REA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

REA

Obs!! spelen på denna sida är begagnade!!

Actraiser	150	Fever Pitch Soccer	400	Mortal Kombat 3 Ult	550	Super Adv. Island	250
Addams Family	200	FIFA Soccer	150	NBA Jam	250	Super Battletank	250
Addams Family V	400	FIFA Soccer '96	250	NBA Jam T.E	300	Super Battletank 2	300
Aero the Acrobat	450	FIFA Soccer '97	300	NBA Live '95	250	Super Bomberman	300
Aladdin	450	FIFA Soccer '98	350	NBA Live '96	350	Super Bomberman 2	550
Alien 3	200	Final Fantasy-M Quest	550	NBA Live '97	550	Super Double Dragon	200
Animaniacs	450	Final Fight	150	NHLPA Hockey '93	50	Super Dropzone	350
Another World	100	Flashback	100	NHL Hockey '94	100	Super Empire Strikes	350
Ardy Lightfoot	450	Flintstones	400	NHL Hockey '95	100	Super Gameboy	400
Art of Fighting	450	Flintstones the Movie	450	NHL Hockey '96	350	Super Mario All Stars	350
Asterix	300	Foreman for Real	350	NHL Hockey '97	450	Super Mario Kart	450
Astenx & Obelix	550	Fun & Games	300	Nigel Mansell Indy Car	400	Super Mario World	300
Axelay	150	F-Zero	250	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario World 2	550
Batman Forever	400	Ghoul Patrol	400	Olympic S. Games	350	Super Metroid	400
Battleclash	50	Ghouls & Ghosts	150	Oscar	450	Super Morph	200
Battle Toads vs D.D	200	Gods	150	Pagemaster	400	Super Off-Road	350
Battletoads Battlem	450	Goof Troop	400	PGA Tour Golf	200	Super Probotector	150
Beavis & Butthead	350	Great Circus Mystery	500	PGA Tour Golf '96	450	Super Punch Out	450
Beauty & the Beast	550	Hole in One Golf	300	Pilotwings	150	Super Smash TV	100
Best of the Best	300	Hook	350	Pinball Dreams	350	Super Soccer	100
Biker Mice from Mars	450	Illusion of Time/Gaia	250	Pinball Fantasies	350	Super Star Wars	300
Biometal	450	Incredible Hulk	400	Pinocchio	500	Super Streetfighter 2	600
Blackhawk	250	Indiana Jones Adv.	350	Pitfall	200	Super Swiv	200
Blazing Skies	200	Int. Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Tennis	100
B.O.B	250	Int. Superstar S. DL	550	Pocky & Rocky 2	500	Super Turrican	400
Boogerman	300	Jimmy C. Tennis	200	Populous	450	Syndicate	450
Breath of Fire 2	600	Joe & Mac	250	Populous 2	500	Terranigma	500
Brett Hull Hockey	100	J.Madden Football '93	150	Power Drive	400	Tetris Attack	400
Bubsy the Bobcat	250	J.Madden Football '94	200	Power Rangers	350	Tetris & Dr. Mario	450
Bugs Bunny	350	J.Madden Football '95	200	Prehistoric Man	500	Theme Park	500
Cannon Fodder	500	Judge Dredd	450	Primal Rage	400	Tintin	350
Castlevania 4	150	Junglebook	500	Prince of Persia	250	Tiny Toon Adventures	350
Castlevania 5	550	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	500	Tiny Toon Sports	450
Chessmaster	450	Jurassic Park 2	400	Puggsy	450	Top Gear	300
Choplifter 3	350	Justice League	450	R-Type	150	Top Gear 2	350
Chuck Rock	400	Kick Off	200	Rampart	350	Toy Story	550
Clayfighter	350	Killer Instinct	200	Return of the Jedi	400	Troy Aikman Football	100
Clayfighter 2	400	King Arthur's World	150	Road to the Rockies	150	Trolls	400
Claymates	400	Kirby's Dreamcourse	300	Rival Turf	200	Tom & Jerry	400
Cliffhanger	200	Kirby's Ghostirap	450	Robocop vs Terminat	400	Turtles 3	250
Cool Spot	400	Kirby's Funpack	450	Rock & Roll Racing	400	Turtles Tourn. Edition	450
Cutthroat Island	350	Krusty's S. Funhouse	150	Scope GAL test spel	300	Ultraboy	400
Daffy Duck	350	Lagoon	150	Secret of Evermore	450	U.N. Squadron	150
Darius Twin	150	Lawnmower Man	400	Secret of Mana	550	Ultima	500
Demolition Man	350	Last Action Hero	250	Sensible Soccer	300	Ken Griffey Champ	250
Desert Fighter	450	Legend	200	Side Pocket	550	Virtual Soccer	250
Desert Strike	250	Lemmings	200	Sim City	350	Wolfen	400
Dino Dini's Soccer	350	Lemmings 2	400	Sim City 2000	500	Wolfenstein	450
Donkey Kong Country	450	Lion King	350	Smashtenton	200	Wolfenstein 3D	500
Donkey Kong C. 2	550	Lord of the Rings	450	Shaq Fu	450	Winter Olympics	250
Donkey Kong C. 3	600	Lost Vikings	200	Sky Blazer	150	World Cup Striker	350
Doom	500	Magic Boy	200	Smartball	300	World Cup U.S.A	250
Double Dragon 5	200	Mario Paint + mus	400	Soul Blazer	400	World League Basket	100
Dracula	350	Mark	500	Speedracer	450	World Master Golf	400
Dragon	250	Maximum Carnage	450	Spiderman vs X-men	350	Worms	550
Dragon's Lair	150	Mechawarrior	500	Stargate	250	Wrestlemania	150
DSV Seaquest	500	Megaman X	400	Star Trek:S. Academy	400	Wrestlemania 2	450
Earthworm Jim	350	Megaman X3	550	Starwing	100	X-Zone	100
Earthworm Jim 2	450	Mickey Mania	400	Streetfighter 2	150	Yogi Bear	400
Eek the Cat	300	Micro Machines	450	Streetfighter 2 Turbo	300	Yoshi's Safari /scope/	400
Equinox	150	Mighty Max	450	Streetfighter 2 Alpha	450	Young Merlin	200
ESPN Baseball	100	Mortal Kombat	150	Street Racer	450	X-men	450
Exhaust Heat	300	Mortal Kombat 2	400	Stunt Race FX	300	Zelda 3	250
Fatal Fury Special	450	Mortal Kombat 3	500	Sunset Riders	450	Zero the Kamikaze	400
						Zombies ate My N	250

***Komplett maskin med en handkontroll + hemligt spel**

Gör någon glad!!

Köp SPELIAS eminenta presentkort.

Presentkortet köpes på valfritt belopp & säljer på obegränsad tid.

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

CHOCKREA PÅ NYA SPEL 399:-/st.

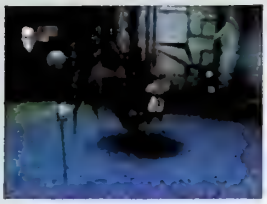
Handkontroll 99:-

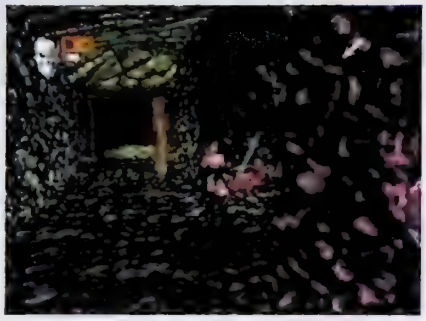
måndag-fredag **11.00-19.00**

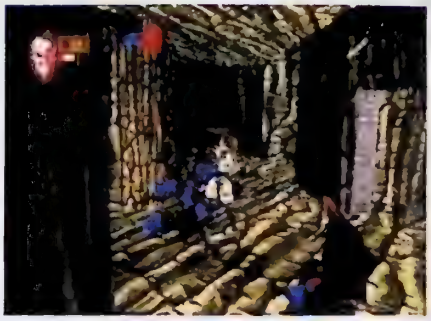
lördag **10.00-16.00**

Butik
Postorder **08/150 600**

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Eidos
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —







I ett kolsvart torn i en mörk stad finns det skatter bortom mänskligt förstånd. Vägen dit kantas av faror och monster och det är bara en krigare av rätta virket som kan ta sig till de sista guldfyllda kamrarna. Välkommen till

Deathtrap

Staden Fang är inte speciellt känd för sina husfasader eller sina invånare, den är enbart berömd på grund av baron Sukumvits hemska torn. I denna enorma piedestal som trotsigt reser sig mot skyn finns det rikedomar bortom alla drömmar och för att nå dessa måste Sukumvits hemska monster och fällor forceras. Och bortom dessa ligger den ondskefulla draken Melkor och väntar.

Innan man kan sparka igång äventyret måste man välja vilken karaktär man vill styra genom de enorma labyrinterna. Red Lotus är en vass krigerska som är snabb med svärdet och mycket smidig. Chaindog är en hårdbarkad krigare med en benägenhet att överleva de mest kritiska situationer och som även är flink med svärdet. De båda karaktärerna skiljer sig inte så mycket från varandra och valet som måste göras är mest en smaksak.

Den första banan i *Deathtrap Dungeon* är sannerligen pedagogiskt uppbyggd. Här kan spelaren bekanta sig med hur man hoppar, hugger, springer och undviker fällor. Och det är inte förrän efter träningsbanan som allvaret börjar. Det visar sig snabbt att *Deathtrap Dungeon* inte bara är ett spel som går ut på att mosa monster; otaliga pussel måste även lösas för att komma vidare. Här och var finns väl dolda spakar som spelaren måste komma åt för att aktivera eller deaktivera olika objekt. Vissa spakar utlöser fällor, medan andra öppnar en väl undangömd dörr eller hiss. För att lösa pusslen gäller det att förstå sig på spelets system. I början kan de flesta pusslen verka ologiska, men efter att ha traglat sig igenom ett par går det desto lättare.

Miljöerna i *Deathtrap Dungeon* är mörka och dystra. Färgerna går oftast i skalan grått till grått. Ljussken från några ensamma facklor räddar visserligen ett par sektioner, men överlag känns de enorma rummen i spelet tämligen tomma. Inte förrän några banor in i spelet börjar det kännas riktigt intressant och det känns som om Eidos gott och väl kunde ha gjort lite roligare miljöer redan från början.

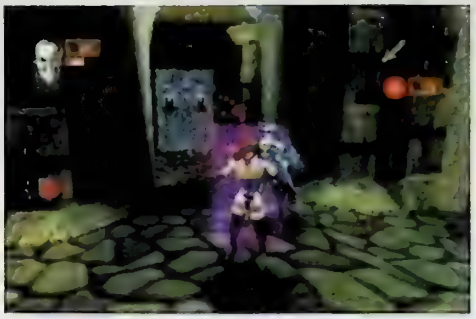
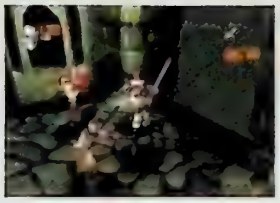
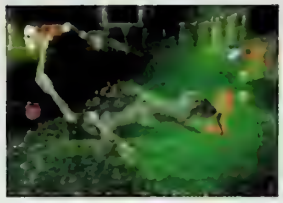
Det är lätt att låta sig luras av att Deathtrap Dungeon kommer från Eidos och har en tuff hjältinna i huvudrollen. Men den som förväntar sig en mer fantasy-influerad uppföljare till Tomb Raider 2 kommer att bli besviken.

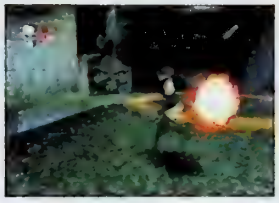
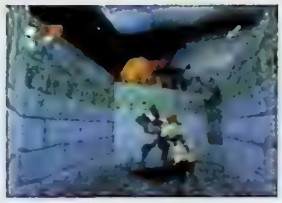
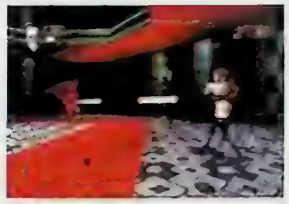
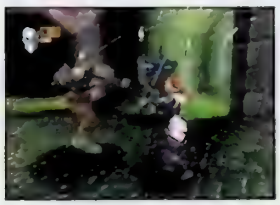
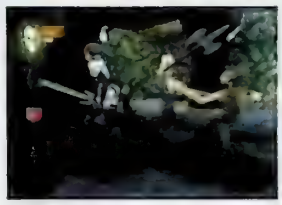
I *Deathtrap Dungeon* finns det inte mindre än 55 olika typer av fiender. Faunan är otroligt bred och varierar mellan gigantiska dinosaurier till blodtörstiga små vättar försedda med vassa tänger. Andra underliga kreatur i spelet är bombförsedda grisar som då och då sticker upp sina fula trynen.

Många inslag i spelet har en humoristisk klang och de som tidigare har upplevt Ian Livingstones *Fighting Fantasy*-böcker vet att de ibland kan balla ur till en burlesk skrattfest. Eftersom Ian Livingstone själv har varit producent av *Deathtrap Dungeon* så känns det inte speciellt konstigt att vi får dras med bombastiska svin och tjyviga vättar. Efter att ha smugit omkring nere i de fuktiga gångarna med nerverna på helspänn kan det faktiskt kännas lite skönt att finna en varelse med lustig uppsyn, för det finns även betydligt värre motståndare.

För att överleva i en fientlig värld behövs det slående redskap och de finns det gott om i *Deathtrap Dungeon*. Det klassiska bredsvärdet är visserligen effektivt, men långt ifrån roligt. Eldkastaren, bomberna, eldlansen och de magiskt välsignade svärden och klubborna är betydligt roligare.

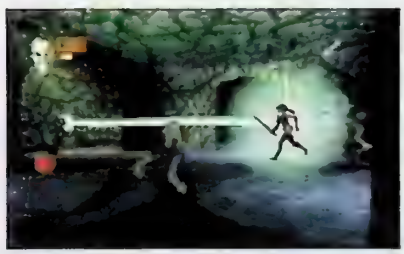
Deathtrap Dungeon känns lite misslyckat. Det är ett tappert försök att blanda det bästa av världar, men när spelet nu är klart innehåller det för många brister för att man ska kunna njuta hela vägen genom äventyret. Och bristerna finns både i grafik, ljud och design. Eftersmaken blir därför bitter och det känns som om Eidos borde ha lagt ned ytterligare lite tid på *Deathtrap Dungeon*. *MJ*

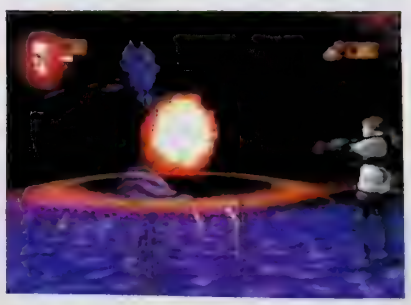




Med sina magiska krafter besgrar Red Lotus effektivt de vidrigaste monster. Men någon ny Lara Croft lär hon aldrig bli.

Dungeon





GODKÄNT

Deathtrap Dungeon är ett typiskt exempl på hur illa det kan gå när saker och ting inte utförs på rätt sätt. Att Ian Livingstones och Eidos intentioner med spelet var goda råder det inga tvivel om. Det hela verkar mer vara ett kompetensproblem. De brister som spelet hyser är ingenting ovanligt och kan klassas som klassiska spelmakartabbar. Spelets grafikmotor är för det första inte tillräckligt vass och jag förstår inte varför Eidos inte tog Cores *Tomb Raider 2*-motor istället. Hade de gjort det kunde spelet i alla fall ha blivtit någorlunda snyggt och smidigt. Idén att överlåta allt perspektivarbete till en artificiell kamera var förmodligen god men i realiteten blev det inte lyckat och alltför ofta flaxar kameran omkring så att det blir pannkaka i sedvanlig ordning.

Deathtrap Dungeon är inte alls ett superdåligt spel, men det har inte de kvaliteter som ett toppenspel ska ha. Vi kan bara hoppas på en bättre uppföljare.

Martin 81

INGET NYTT TOMB RAIDER

Det är lätt att låta sig luras av att *Deathtrap Dungeon* kommer från Eidos och har en tuff hjältinna i huvudrollen. Men faktum är att *Tomb Raiders* skapare Core inte har någonting alls med *Deathtrap Dungeon* att göra. Och inte har Red Lotus hälften så mycket attityd som Lara Croft. Så den som förväntar sig en mer fantasy-influerad uppföljare till *Tomb Raider 2* kommer att bli besviken.

Jag kanske inte hade hoppats på ett nytt *Tomb Raider* men i alla fall på ett lite mer genomarbetat äventyrsspel. Det enda *Deathtrap Dungeon* har att erbjuda är otaliga kamper mot monster som visserligen ser otäcka ut men som ändå inte lyckas göra spelet riktigt spännande. Det enda verkligt skräckinjagande inslaget är Red Lotus själv som har ett riktigt motbjudande utseende och som knappast kommer att bli en ny Lara, hur mycket Eidos än anstränger sig.

Det är svårt att sätta fingret på det men *Deathtrap Dungeon* saknar det där lilla extra som gjorde *Tomb Raider* så bra. Och det gör mig faktiskt ganska besviken.

Tobias 78

GRAFIK 79	SPELBARHET 80	TOTALT
Aningen grynigt och mörkt med dåligt animerade karaktärer.	Svårstyrt och kämpigt med en småfrustrerande artificiell kamera.	Ett halvlyckat försök att skapa ett nytt *Tomb Raider*.
LJUD 81	**UTMANING 83**	**82**
Lite monotona toner som i och för sig är bra, men som i längden blir jobbiga.	*Deathtrap Dungeon* är ett stort spel med humor.	

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — BMG
UTVECKLARE — Crystal Dynamics
DISTRIBUTION — IQ Media
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

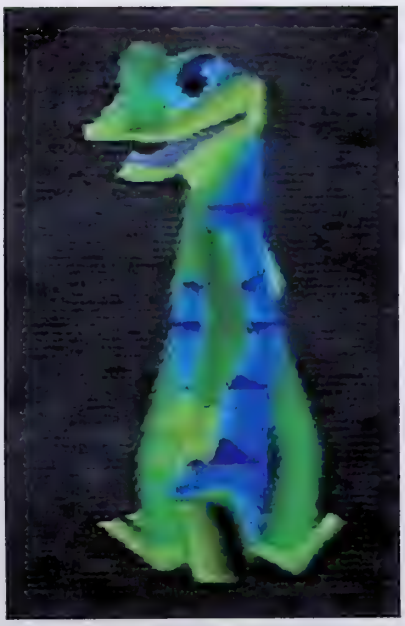
Gex 3D: Enter the Gecko

För två år sedan kom PlayStation-konverteringen av 3DO-fiaskot *Gex*. Ingen blev imponerad men Crystal Dynamics gav sig inte så lätt. Nu är *Gex 3D* här. Och visar sig vara en positiv överraskning.

Originalet *Gex* var väl tänkt att bli Crystal Dynamics stora konkurrent till Nintendos Mario och Segas Sonic. Så blev det dock inte. Inte minst för att det är svårt att konkurrera med figurer som just Mario och Sonic, men också för att spelet inte heller höll samma höga klass som konkurrenterna. Men saker förändras, så ock den lilla värld som geckoödlan Gex kommer ifrån. Nu har han växt ur det smala plattformslandskapet där han föddes och ger sig ut i en tredimensionell värld. Spelet heter följdaktligen *Gex 3D*.

Storyn är av ungefär samma karaktär som i det tidigare *Gex*-spelet. Den TV-älskande ödlan tillbringar timmar framför dumburken och gör allt för att slippa gå ifrån sin favoritfåtölj. I förra spelet jagade han rätt på en försvunnen fjärrkontroll, som den elake insekten Rez hade stulit. Denna gång är Rez åter i farten och han hotar nu att förstöra all världens TV. Gex uppgift blir således att rädda alla människors framtida TV-tittande, och han ger sig ut i strid med ett stöddigt "It's tail time" limmat på sina små, gröna ödleläppar.

Spelet är upplagt på ett superplagierat *Super Mario 64*-manér. Ett antal banor ska givetvis klaras av och likt i Nintendos spel ska man klara av samma bana flera gånger, fast med olika uppgifter för varje gång. Även sättet att nå spelbanorna på är typiskt Miyamotoiska i sitt upplägg. Här ska Gex dock inte ramla in i tavlor som hans mustaschprydde italienska kollega, utan det är logiskt nog via TV-apparater som den besvansade hjälten kommer in i de olika äventyren. Varje bana bär en kraftig karaktär av kända TV-serier eller filmer, så dumburksdiggarna har mycket kul att hämta i det här spelet. Redan på första banan får man stifta bekantskap med en alternativ Looney Toons-värld i sann gecko-tappning. Senare i spelet avverkas bland annat deckare och spännande science fiction-äventyr i Gex-versioner. Alla banor är också roligt döpta, som exempelvis skräckbanan Thursday the Thirteen.

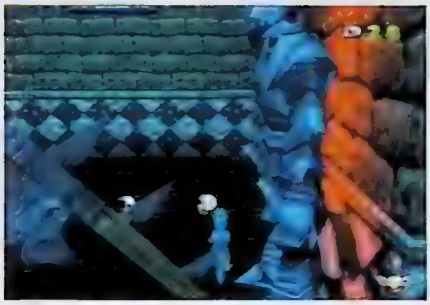
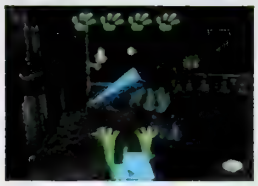
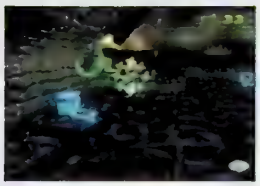
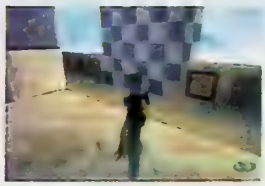


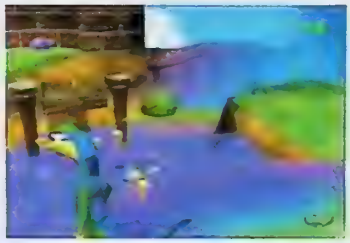
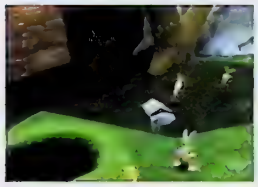
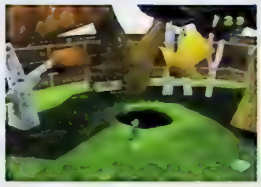
Spelet är upplagd på ett superplagierat Super Mario 64-manér. Ett antal banor ska givetvis klaras av och likt i Nintendos spel ska man klara av samma bana flera gånger, fast med olika uppgifter för varje gång.

Crystal Dynamics har också lyckats hålla en bra nivå på humorn i Gex tal. Ödlans röst innehas i PAL-versionen av den engelske skådespelaren Leslie Phillips, till skillnad från Dana Gould som åter gestaltar Gex i det amerikanska spelet. Gould är inte så populär och känd i Europa som han är i sitt hemland, därför valde man att byta ut honom. Ett bra drag tycker säkert alla som gillar engelska talat på äkta överklassaristokratiskt manér, och en hel del kul saker säger i alla fall Gex genom Phillips. Replikerna är ofta kryddade med drifter om kända personer. Eller vad sägs om "hur ser världen ut ur Keith Richards synvinkel idag", "det känns som om jag vore i Boy Georges byxor" eller "jag undrar var Johnny Weismüller bor någonstans nu för tiden"?

Humorn, storyn och den snygga grafiken till trots är allt dock inte frid och fröjd i den lilla gröna ödlans andra spel. Även om man har lyckats göra ett snyggt spel, så saknar det åtminstone en viktig detalj, och det är riktigt bra spelkontroll. I mångt och mycket rör sig Gex bra på TV:n, men ibland känns det snarare som om han vore en speedad salamander och inte den tuffa, lilla geckoödla han försöker vara. Ett problem som i och för sig säkert kan avhjälpas i en framtida uppföljare. Till sommaren har Crystal Dynamics också utlovat en Nintendo 64-version av *Gex 3D* och det låter ju lovande.

Som sagt var. Saker förändras, så även Gex. Antagligen kommer han inte heller i detta spel att utgöra något direkt hot mot kollegor som Mario, Sonic och Crash. Men nog är Gex en ödla att räkna med även i framtiden. *JC*

KUL KOPIA

När jag börjar spela *Gex 3D: Enter the Gecko*, slås jag med en gång av hur ofattbart mycket man kan stjäla från en speltillverkare utan av få brallorna avstämda i en rättegång. För visst är *Enter the Gecko* ett fett exempel på hur man plagierar ett annat spels upplägg i detalj. I detta fall plagieras *Super Mario 64*, men Crystal Dynamics gör det på ett förvånansvärt bra sätt, dock bortsett från den suveräna spelkontroll som Nintendo kan stoltsera med, och som Crystal Dynamics inte har lyckats överföra till sin ödlevärld.

I övrigt tycker en gammal TV-räv som jag att det är väldigt kul att hitta referenser till TV och film i spelet, och då inte minst när Gex är inne och nosar på avdelningen skräckfilmer. Kul så det förslår, ibland. Vidare är Leslie Phillips, som är Gex röst, riktigt rolig att lyssna till. Man kan nästan se framför sig en gentleman i kritstrecksrandig kostym, som sitter och fäller alla dessa dumma komentarer i inspelningsstudion, läppjande på en skotsk whiskey.

Jag tycker alltså att det är ett kul spel, om än mycket likt *Super Mario 64*. En kul kopia, helt enkelt.

John 84

CHARMLÖST MEN VÄLGJORT

Att plagiera världens kanske bästa spel genom tiderna är inte någon dum idé, men Crystal Dynamics har fortfarande ett och annat att lära av Nintendo. Det som *Gex 3D* faller på är inte främst den aningen bristfälliga spelkontrollen, utan den smaklösa karaktärsdesignen. Förmodligen tycker Crystal Dynamics själva att de har skapat en ny Mario, precis som de inbillade sig att Nikki från *Pandemonium* skulle bli lika populär som Lara Croft. Mario är visserligen långt ifrån den idealiske plattformshjälten, men han har åtminstone sin egen stil och personlighet, något som den totalt charmlöse Gex saknar.

Att *Gex 3D* är ett mycket bättre spel än sin föregångare går dock inte att förneka. Det tredimensionella upplägget fungerar väldigt bra och grafiken är ofta imponerande snygg och tydlig för att vara till PlayStation. Dessutom tror jag inte att Crash Bandicoot-fans har några problem med att ta även Gex till sitt hjärta. Även om jag personligen fortfarande inte står ut med varken den renderade inledningen eller Leslie Phillips alla töntiga kommentarer.

Tobias 80

GRAFIK 88
Snygg grafik som ofta påminner om den i *Super Mario 64*.

SPELBARHET 83
Kontrollen är minst lyckad i spelet. Ingen svansviftning alltså. Men banorna är varierande.

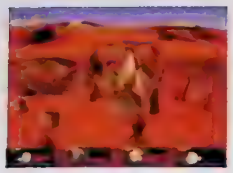
LJUD 88
Trevliga små melodier och kul samplat engelskt aristokratsnack.

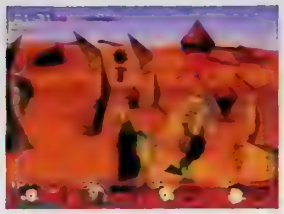
UTMANING 88
En hel del att bita i för både spel- och filmälskaren.

TOTALT
En riktigt lyckad *Super Mario 64*-kopia.

85

SPELTYP — Action
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 - 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —





Poy Poy

När kände du senast för att kasta saker på någon? Eller ännu bättre, kasta iväg någon som var jobbig? I *Poy Poy* kan man kasta allt dit pepparn växer.

Att spela *Poy Poy* är som att komma till en fest så hungrig att man tvingas äta snacks och är mätt när den goda middagen serveras. Eller att glo på Alice Bahs talkshow endast för att fördriva tiden tills Skilda Världar börjar. Med andra ord, *Poy Poy* är kul i brist på bättre spel i samma genre.

Närmast är *Poy Poy* att jämföra med skolgympans obligatoriska "kast med liten boll". Man ska alltså kasta allt som kommer i ens väg, på alla som kommer i ens väg. Mer än gärna får man kasta iväg sina motståndare. På varandra.

Man kan vara fyra spelare samtidigt i *Poy Poy*. Och därmed finns det alltså fyra karaktärer att välja mellan. Och varje figur har naturligtvis sin speciella kastteknik. Tre olika sorters kast behärskar varje karaktär. Om man inte spelar mot kompisar utmanar man datorn.

På varje bana ligger det olika föremål på marken. Sammanlagt finns det sex olika miljöer. Plus en övningsbana där man lär sig grunderna för ett bra kast. Flat Land är den enklaste och mest sparsmakade banan där de enda farorna utgörs av dina tre motståndare. På Moai Land vandrar statyer omkring. Det kan vara klokt att inte gå för nära dem. Park är den klippiga och steniga banan, Robots är banan där man får se upp för en stråle som förstenar en, Desert är en blåsig plats där man måste se upp för att dras med i en virvelvind och Iceberg är en halkig bana där man kan kasta pingviner på alla som är i vägen.

I *Poy Poy* är det viktigt att man agerar snabbt, annars har någon annan hunnit kasta en all världens väg. Eller träffat en i skallen med en stenbumling. Men man måste själv ta det lugnt med kasten och sikta noga på sina fiender, för om man kastar och missar slösar man på energin som inte räcker i evighet.

Om man gör bra ifrån sig i *Poy Poy* får man pengar. Och för pengar kan man köpa handskar som ger en ännu bättre kastteknik. Men handskarna är dyra och det krävs en hel del innan man kan byta upp sig.

Grafiken i *Poy Poy* är något rörig. När spelet sätter igång och fyra spelare springer omkring samtidigt på den lilla arenan där kastbara föremål skymmer sikten är det svårt att se var man själv befinner sig samtidigt som man ska försöka pricka motståndarna och se upp för faror. Men idén är kul och spelet underhållande tills det kommer ett bättre.

LL

FÖRKASTLIGT

Det är en överdrift att säga att det här spelet är förkastligt. För det är absolut ingen kastastrof. Men tyvärr är det inte heller så roligt som det skulle kunna vara på grund av den röriga grafiken. Det är svårt att få en överblick över spelplanen och det går för fort för att man ska hinna med att sikta när man kastar. Men *Poy Poy* får ändå ett stort plus i kanten för den energiske presentatören som kommer med stöttande tillrop och hurran.

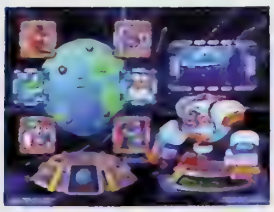
Lovisa 81

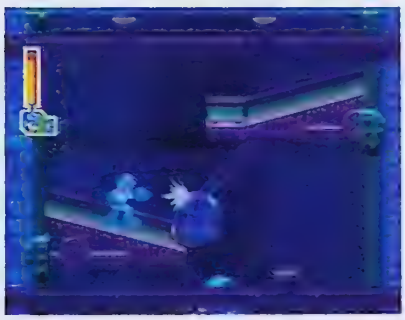
GRAFIK	76	SPELBARHET	79	TOTALT
Relativt enkel men ändå lite rörig.		Lättförståeligt men svårspelat.		Ett annorlunda men lite rörigt spel.
LJUD	70	UTMANING	83	80
Jobbig musik.		Det är roligast att spela mot kompisar.		

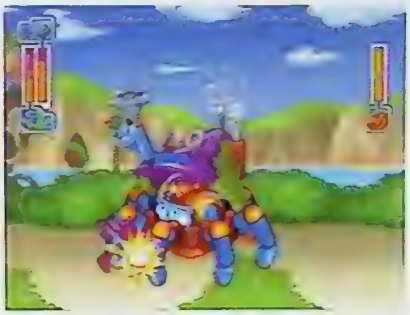
Det går inte ett år utan att Capcom utvecklar minst ett nytt spel i den här serien. Elva år efter originalet är allting fortfarande sig likt. Behöver vi verkligen *Mega Man 8?*

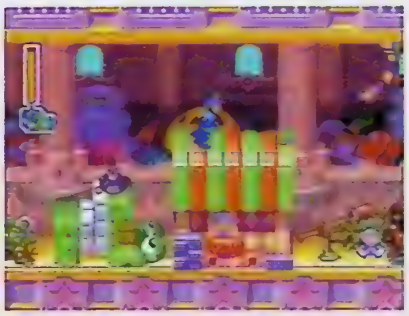
Mega Man 8

SPELTYP	Plattform
UTGIVARE	Ocean
UTVECKLARE	Capcom
DISTRIBUTION	Funsoft
SLÄPPS	15 maj
SPELARE	1
SPARFUNKTION	Minne
ÖVRIGA FORMAT	Saturn









En gång för många år sedan, långt innan Street Fighter och Resident Evil hade gjort succé, var *Mega Man* Capcoms allra största hjälte. De första NES-spelen i serien var både snygga och extremt välgjorda och även när den lille roboten gjorde Super NES-debut i *Mega Man X* var intresset enormt. Men sedan började han tappa popularitet, tack vare Capcoms förmåga att tjata ut sina spelkoncept.

Egentligen har ingenting hänt sedan det första spelet släpptes 1987. Fortfarande ska Mega Man besegra ett antal bossar vars namn alla slutar på Man och vars vapen senare visar sig variera i effektivitet beroende på vem han använder dem mot. Och som vanligt är det Dr. Wily som är elakast på planeten och som agerar slutboss. Under årens lopp har Mega Man fått viss assistans av den röda robothunden Rush och av den vänlige professorn med det stora vita skägget och även de är givetvis tillbaka för att hjälpa Mega Man att rädda världen.

Fortfarande håller Capcom sig till det traditionella plattformsupplägget med tvådimensionell grafik. Bossarna har visserligen blivit större och grafiken i allmänhet mer detaljerad, men överlag har *Mega Man*-äventyren inte utvecklats i samma takt som spelkonsolerna. *Mega Man 2* var ett av de snyggare spelen som producerades till NES medan *Mega Man 8* inte alls är särskilt imponerande för att vara utvecklat till PlayStation.

Kontrollen är inte heller den uppgraderad och Mega Man kan fortfarande varken skjuta uppåt eller ducka. Han kan visserligen glida längs marken och ladda upp sin robotarm, men det hade han lärt sig redan i *Mega Man 3*.

Älskar man Mega Man uppskattar man *Mega Man 8*, men tröttnade man redan för ett par år sedan skrattar man förmodligen bara åt att Capcom har lyckats producera ytterligare en del utan att förnya sig. För det faktum att nästan ingenting har hänt de senaste fem åren kvarstår. Det räcker helt enkelt inte med att Mega Man 8 inleds med ett flera minuter långt animerat intro. Tredimensionella *Mega Man Legend* börjar kännas nödvändigt. *TB*

NU FÅR DET VARA NOG

Jag uppskattar verkligen personer som går sin egen väg och inte bryr sig om vad andra tycker och tänker, men i och med *Mega Man 8* känns det som om Capcom börjar bli lite väl konventionella. De kan liksom inte slita sig från sitt gamla beprövade recept men jag tror att de måste det nu för snart blir till och med en trogen Mega Man-spelare som jag irriterad.

Jag erkänner att jag njöt de första banorna även den här gången, bara för att jag hela tiden visste exakt vad som skulle hända, men när jag började komma en bit in i *Mega Man 8* tappade jag plötsligt bara lusten, något som aldrig skulle ha hänt mig i ett av de äldre spelen. Jag har varit skeptisk mot *Mega Man Legend*, men nu spelar jag mycket hellre det än ser en nionde likadan del i den här serien.

Tobias 77

GRAFIK 80	SPELBARHET 85	TOTALT
Ren och välgjord 2D-grafik.	Det är fortfarande lika lätt att kontrollera Mega Man.	Mega Man-spelen är alltid välgjorda men konceptet är inte särskilt nyskapande längre. **74**
LJUD 64	**UTMANING 70**	
Enformig japansk actionmusik.	Allt annat än originellt och inspirerande. Man tröttnar.	

SPELTYP ——— Beat 'em up
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Kronos
DISTRIBUTION ——— Egmont
SLÄPPS ——— Maj
SPELARE ——— 1 – 2
SPARFUNKTION ——— Minne
ÖVRIGA FORMAT ———

Vad passar bättre än en eldsprutande drake som slutboss i ett fantasyspel.

Cardinal

Stålklädda män och lättklädda kvinnor är ett par av de viktigaste ingredienserna i Kronos nya beat 'em up. Och så stora och vassa svärd förstås.

Cardinal Syn är alltså Kronos bidrag till den nya tidens beat 'em up-spel och det känns som att de har tagit ett rejält kliv framåt sedan *Dark Rift* som nyligen släpptes till Nintendo 64. En fantasyvärld med medeltidskaraktär är naturligtvis den bästa tänkbara miljön om man vill arrangera blodiga slagsmål mellan storbystade valkyrior och fjärtande troll. Med åtta karaktärer i grundserien och ett par hiskliga bossar följer Kronos förstås det vanliga receptet. Givetvis har de olika figurerna rejält åtskilda egenskaper. De finns i alla former och storlekar; trollkarlar och narrar, knektar och barbarer, ett enögt troll och naturligtvis två sköna och farliga damer. Varje kämpe har som vanligt en hemmabana och det är just där man hittar de mest originella inslagen. Banorna är interaktiva 3D-scenarion där bonusföremål, som till exempel starkare vapen och energidryck, ligger gömda i lådor och kan påverka stridens utgång. Med eller mot spelarnas vilja. Det handlar om kärror som kan rullas över motståndarna, dödliga fällor i form av spjut, energiblixtar, glödande lava med mera som man med lite träning kan utnyttja till sin egen fördel. Vissa banor är också interaktiva i sig själva som till exempel narrens hem som består av en rund skiva som under striden hela tiden roterar.

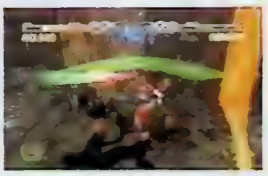
Banornas utformning återspeglar naturligtvis också klassiska fantasyelement och säkert har Kronosteamet också kikat lite på Monty Pythons version av The Holy Grail. Här finns källarhålan, alkemistens tillhåll, den där bron som man måste över, slottsruinen och så vidare. Varje arena är rejält tilltagen och ger utrymme för mycket rörliga strider. Både i sidled och djupled. På vissa banor finns det dessutom äkta 3D-objekt som man kan gömma sig bakom eller utnyttja på annat sätt.

I *Cardinal Syn* kan man välja mellan alla de obligatoriska spelformerna inklusive ett Training Mode som kanske kan behövas. Kontrollerna är nämligen lite annorlunda upplagda och man utnyttjar L- och R-knapparna mer än vanligt. I grunden handlar det dock om låga och höga attacker och om att skydda sig vid rätt tillfälle. Varje karaktär har dessutom en uppsättning specialare av mer eller mindre udda slag. Cyklopen Mongoro kompenserar till exempel sin förmodat taskiga avståndsbedömning med en brakfis som fäller även de största motståndarna. Främst handlar det dock om vapenskrammel där välplacerade hugg och rätt tajmade pareringar är vägen till framgång. På grund av de interaktiva miljöerna är dessutom också möjligheten att knuffas något som kan spela en avgörande roll. Om man bara lyckas manövrera in motståndaren framför den där lavaströmmen eller giftpölen först. *JS*

Banorna är interaktiva 3D-scenarion där bonusföremål ligger gömda i lådor och kan påverka stridens utgång.

En giftgrön fjärt från fulingen Mongoro får även den mest härdade kämpe att backa ett par steg.

Syn



POSITIV ÖVERRASKNING

Kombinationen amerikanskt utvecklingsteam och vapenbaserat beat 'em up har hittills varit liktydigt med varningsflagga. Jag tänker främst på titlar som *Mace: The Dark Age* och *War Gods*. Lägger man sedan till nyskapande interaktiv 3D-miljö och fantasytema skruvas förväntningarna ned till närmare noll. Därför blir *Cardinal Syn* en positiv överraskning. Kronos har förvånansvärt väl lyckats kombinera ren, snygg och hyfsat snabb polygon-grafik med 3D-funktioner och komplicerade miljöer. Även om konceptet inte fungerar till hundra procent är det kul att låta de här rollspelskaraktärerna braka samman så att stålet sjunger och blodet flyter. När man väl har lärt sig att utnyttja fällor och hinder till sin fördel känns också själva spelstilen ny och fräsch. De olika miljöerna är spännande och det finns tillräckligt med karaktärer och specialinslag att lära sig för att det ska hålla ett tag. *Cardinal Syn* kanske inte är någon klassiker och det finns en hel del att förbättra när det gäller kontroll och artificiell intelligens, men spelkonstruktionen är originell och tillräckligt brutal och humoristisk för att hålla mig sysselsatt en god stund.

Jonas 82

BÄTTRE ÄN DE FLESTA

Om ett PlayStation-beat 'em up inte kommer från Namco eller Capcom brukar de i flesta fall vara riktigt usla. Kronos bryter den trenden lite när de släpper *Cardinal Syn*, ett beat 'em up som håller vad det lovar. Vänta dig inga underverk, men vänta dig heller inte ett spel som är urtrist efter ett par veckor. *Cardinal Syn* är helt enkelt ett snyggt spel, men som kanske saknar det där lilla extra. I det här fallet är det anfallskombinationer och karaktärsdesign som har hamnat lite på efterkälken.

Martin 82

GRAFIK 86	SPELBARHET 75	TOTALT
Snygg och förhållandevis ren och snabb med tanke på alla 3D-effekter.	Oprecist och aningen komplicerat kontroll-system.	Originellt, humoristiskt och brutalt.
LJUD 79	UTMANING 80	**81**
Mycket välgjorda ljudeffekter och miserabel musik.	Lätt att klara men svårt att behärska.	

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Sony USA
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Spawn

Amerikanska superhjältar i all ära, men när den digitala versionen av *Spawn* kommer till stan är det verkligen ingen som jublar.

Spelet *Spawn* har sina rötter i Todd McFarlanes serie med samma namn. Serien har sedan en tid tillbaka getts ut i Sverige men är bara måttligt populär. I USA har serien nått betydligt högre höjder och inom kort kommer även en film som baseras på Todd McFarlanes universum.

Trots att *Spawn* inte är världens bästa serie så har den vissa kvaliteter, men Sonys tafatta försök att transformera dessa till ett PlayStation-spel visar sig vara ganska misslyckat.

Spawn är en stor monstruös varelse med kraftiga lemmar. Han ser inte speciellt trevlig ut och det är nog heller inte meningen. Han rör sig segt och har svårt att förstå de instruktioner som ges.

Spawns värld är ungefär lika trevlig som han själv. Pixliga byggnader och dåligt ritade polygoner omger honom och allt i spelet går i en mycket fantasilös färgskala som skulle reta upp vilken formgivare som helst. Oftast är färgerna så illa valda att de smälter ihop med varandra och bildar en pixlig gröt som gör det svårt för spelaren att urskilja vad som händer.

Banorna i *Spawn* är stora och ödsliga. Här handlar det om att gå och gå tills en motståndare uppenbarar sig. När strid uppstår ändras skärmen och den stora världen blir till en liten arena. Då visar det sig plötsligt att Spawn inte alls är mycket till superhjälte. Han är inte speciellt bra på att få till några riktigt kombinationer och är man inte på sin vakt kan han snabbt falla ihop till en livlös påse. Men det finns några enkla knep. För att vinna krävs det faktiskt inte speciellt mycket taktik. Några snabba slag räcker väl och när fienden går till anfall är det bara att hålla upp garden. Slagsmålen i *Spawn* är inte underhållande, trots att det går att använda sig av lite olika objekt som eldbollar och magiska knogjärn.

Spawn är i grund och botten ett meningslöst spel som stinker USA. Det märks verkligen att det är amerikanare som ligger bakom produktionen – för så här dåligt genomarbetade spel kommer i nio av tio fall därifrån. Att det inte finns någon logik i *Spawn* är en sak, men när det dessutom är så fundamental tråkigt och fult finns det ingen anledning att bry sig om det alls.

MJ

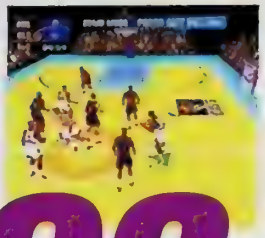
VARFÖR?

Det får bli ett slut på alla dessa förbannade skräptitlar från USA. De överöser marknaden som en farsot och det är verkligen ingen som uppskattar sådant dravel. Jag skulle utan problem kunna fylla hela den här sidan genom att bara nämna usla PlayStation-titlar, men jag nöjer mig med att skriva att *Spawn* är ett spel som ingen kommer att gilla. Ett spel vars enda funktion kommer att bli att ta upp plats och samla damm i ett mörkt hörn på någon lokal TV-spelsbörs.

Martin 52

GRAFIK	50	SPELBARHET	55	TOTALT
Det här spelet är verkligen fult.		Man måste vara lite logisk för att få bubblorna dit man vill ha dem.		Ytterligare ett totalt meningslöst spel från USA.
LJUD	**57**	**UTMANING**	**58**	**55**
Om man har tur kan man ibland uppfatta några musikslingor.		Det händer för lite för att man ska orka spela sig igenom *Spawn*.		

Konami får en värdig konkurrent till titeln bästa basketspel 1998 i och med lanseringen av *NBA Fastbreak '98*.



NBA Fastbreak '98

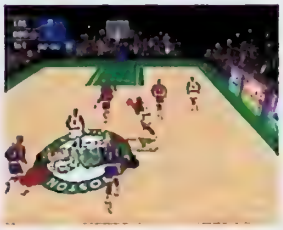
SPELTYP — Sport
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Visual Concepts
DISTRIBUTION — Wendros
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 8
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

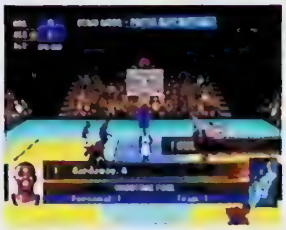
Visserligen leder Konami fortfarande stort vad gäller grafik, men där tar det nog slut. Grafiken är för all del inte alls dålig i *NBA Fastbreak '98*, dock är figurernas polygonuppbyggda kroppar lika detaljerade här som hos sina konkurrenter, vilket resulterar i ett ganska sterilt utseende. Å andra sidan är detta säkert anledningen till att spelet är så snabbt och flyter så bra som det gör. *NBA Fastbreak '98* kan som motvikt till den bristfälliga grafiken stoltsera med samplat tal som är helt i klass med det vi har fått höra i *NBA Live*-spelen de senaste åren.

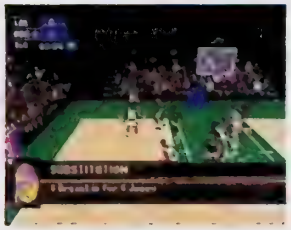
Vad som framför allt är en fröjd för de spelvilliga fingrarna är spelkontrollen. Aldrig tidigare har ett PlayStation-basketspel flutit så fint och varit så snabbt som det är här, och på samma gång varit så säkert i områden som passar och skott. Även försvarsspelet är mycket enklare att få till här och håller man inte hårt i bollen under ett anfall är det raskt en motståndare där och stjäl den.

Spelet har även fått en domare som verkligen dömer efter regelboken. Glöm allt ni har upplevt tidigare, domaren i *NBA Fastbreak '98* drar sig inte för att följa regelboken till punkt och pricka. En foul är en foul, oavsett om den är offensiv eller defensiv och charging-fouls (offensiv foul där man springer in i stillastående försvarare) som har lyst med sin frånvaro i tidigare basketspel, blåses frekvent här. Att få en spelare utfoulad är alltså inte alls en omöjlighet i detta spel. Det är kul med en domare som vågar ta i och det enda som egentligen saknas nu är möjligheterna till att göra avsiktliga, tekniska och diskvalificerande fouls, men det är väl överkurs.

Av tradition är alla spelare i den amerikanska proffsligan med i spelaruppställningen även till detta basketspel. Med undantaget Michael Jordan i Chigago Bulls. Den stackaren får inte ett kontrakt som är fint nog för honom, men han lider väl inte direkt av brist på pengar trots att man missar några spänn från TV-spelsmarknaden. Han deklarerade ju trots allt en inkomst som översteg en miljard svenska kronor under 1997. *JC*







BÄSTA BASKETSPELET EN GÅNG TILL

Jag är chockad. Nu börjar de nämligen dugga tätt, basketspelen som är bättre än Electronic Arts spelserier. Nyligen höjde jag Konamis *NBA Pro '98* till skyarna som det bästa basketspel jag någonsin hade spelat. Och redan nu är det dags att ge plats på tronen för en ny uppstickare. Ett spel som, om det inte vinner på sin grafik, i alla fall är det överlägset bästa basketspel jag har spelat vad det gäller spelkontroll och känsla. Att spelet dessutom kan stoltsera med en domare värdig sin pipa är inte heller något en regel-älskare som jag sitter och hänger läpp för. Här är det första gången som jag har varit med om att domaren över huvud taget blåser för charging foul. Jag blev så paff att jag inte vågade höja rösten hemma i min soffa, av rädsla för att åka på en teknisk foul och bli utvisad till sovrummet.

Lyckas de dessutom para ihop den här spelkänslan med grafiken i Konamis basketspel, så blir upplevelsen total...

John 93

GRAFIK	80	SPELBARHET	91	TOTALT
Inte alls lika snyggt som *NBA Pro '98*.		Säkrare passar och enklare skott än så här får man leta efter.		Inte snyggast, men bäst domare och underbar känsla. **89**
LJUD	87	UTMANING	89	
Bra kommentatorer som hänger med fint i matcherna.		Vägen till NBA-bucklan är aldrig enkel...		

Dual Heroes

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Hudson
UTVECKLARE — Hudson
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — 28 maj
SPELARE — 1-2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGT —

Till att börja med är *Dual Heroes* fult. Färgerna är alldeles för grälla och figurerna ser ut att vara stulna rakt av från TV-serien *Power Rangers*, vilket inte är någon komplimang. Gai, Retsu och de andra sex karaktärerna är futuristiska krigare med överdrivna kostymer och påklistrade manér. Värst är dansösen Kumo vars koreograferade rörelser inte ser ut att vara det minsta effektiva i ett slagsmål.

Handkontrollens analoga styrspak brukar vanligtvis förbättra kontrollen i ett spel, men här är det tvärtom. Eftersom figurerna svarar dåligt på kommando blir känslan sladdrigt orealistisk. I *Dual Heroes* levereras sparkar och slag med en orealistisk snabbhet som gör att karaktärerna saknar tyngd och djup. Plötsligt flyger foten eller handen bara fram mot motståndaren, på ett sätt som påminner lite om spelkänslans lågvattenmärke *Mortal Kombat*.

Tyvärr har Hudson ödslat ett par bra idéer på *Dual Fighters*. Till exempel har de hittat på ett gäng virtuella motståndare, som är tänkta att erbjuda mer varierat motstånd än var datorn brukar. Dessa har sina egna personligheter och specialiteter. En annan bra idé är träningsroboten, som har programmerats med konstgjord intelligens. Roboten lär sig spelarens rörelser vartefter de används, och kan därför erbjuda ett rättvist och lärorikt motstånd.

Men inga bra idéer i världen kan förbättra ett spel med undermålig grafik och obefintlig känsla. *Dual Heroes* är ett hafsigt utkast till vad som eventuellt skulle kunna bli ett bra spel, om konceptet sköttes av någon med större expertis på beat 'em up.

Micke 61

GRAFIK 62 — Färgernas grälla nyanser gör rättvisa åt den otroligt töntiga designen.

SPELBARHET 52 — Mer spelkänsla och bättre 3D-programmering efterlyses.

TOTALT — Okej idéer men hemskt dåligt utförande.

LJUD 45 — Värre musik kan du bara köpa på TV-shop.

UTMANING 60 — Turneringen är avklarad på en kvart, men som tur är går det att spela två mot varandra.

54

Wayne Gretzky 3D Hockey '98

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Atari
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — 28 maj
SPELARE — 1-4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGT — PlayStation

Midways hockeyspel till Nintendo 64 har blivit en genre för sig. Det finns inga andra hockeyspel där Wayne Gretzky ser ut som en quarterback i Green Bay Packers och där pucken liknar en blinkande frisbee med lila kometsvans. De tre spelen i serien är en sorts motsvarighet till basketens *NBA Jam*, fast mindre fartfyllt och galet. Det trista är just att utvecklarna inte vågar ta steget fullt ut och göra ett riktigt galet hockeyspel. Istället hamnar de någonstans mellan parodi och realism och därför förblir spelen bara underliga.

Men det finns ändå de som gillar de två *Wayne Gretzky 3D Hockey*-spel som redan finns på marknaden, och för den skaran borde *Wayne Gretzky 3D Hockey '98* passa alldeles utmärkt. Det här är nämligen precis samma spel som de andra i serien, fast med nytt årtal i titeln.

Det finns dock många brister i *Wayne Gretzky 3D Hockey '98* som Midway kanske borde ta en titt på.Till exempel är det mycket irriterande att en spelare inte kan bibehålla farten medan han laddar för att skjuta. En annan brist är avsaknaden av straffskytte, som ju är ett givet inslag i hockey. Men det är inte troligt att Midway ändrar på sina spel. Så länge de tjänar pengar på att bara uppdatera spelarnas namn och att ändra årtal i titeln så kommer vi att fortsätta överösas av *Wayne Gretzky 3D Hockey*-uppföljare.

Micke 60

GRAFIK 77 — Överdrivet och groteskt, precis som vanligt.

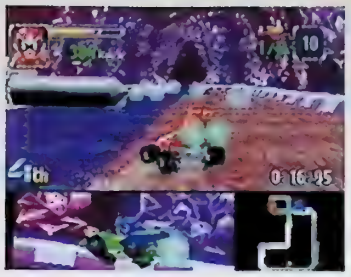
SPELBARHET 70 — Snabbt men tanklöst.

TOTALT — Lite förändring skulle inte skada.

LJUD 62 — Kommentatorn gurglar majsolja och bräker som en svettig reklampratare på ESPN.

UTMANING 78 — Gillar man stilen kan det vara ganska kul, speciellt med mänskliga motståndare.

60



Mega Man: Battle & Chase

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Ocean
UTVECKLARE — Capcom
DISTRIBUTION — Funsoft
SLÄPPS — 15 maj
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Plattformsspelet *Mega Man 8* må vara aningen enformigt och förutsägbart, men jämfört med *Mega Man: Battle & Chase* är det fullkomligt lysande. *Mega Man: Battle & Chase* är nämligen inte roligt alls. Capcom har uppenbarligen försökt att kopiera *Super Mario Kart* och dess Nintendo 64-uppföljare, men misslyckats radikalt. De har varken klarat av att plagiera den perfekta körkänslan, de stenhårda kamperna mellan de olika karaktärerna eller de snillrikt designade banorna som gjorde Nintendos klassiker så bra. Allt som finns kvar är ett fantasilöst bilspel med några välkända figurer i huvudrollerna.

Det är inte bara fantasin som saknas. Bilkörningen är inte mer avancerad än i Namcos 15 år gamla arkadspel *Pole Position* och någon artificiell intelligens är inte att tala om. Visst är det roligare att köra om en bil när man ser vem som sitter i den, speciellt om motståndaren heter Quick Man eller Ice Man och har agerat bossar i ett otal klassiska plattformsspel. Men den nostalgitripp detta innebär är nog den enda behållningen med *Mega Man: Battle & Chase*, som annars är ett av de sorgligare kapitlen i Capcoms historia.

Tobias 52

GRAFIK **65**
Tråkiga banor och fantasilösa omgivningar.

SPELBARHET **66**
Var finns körkänslan?

TOTALT
Ett riktigt misslyckat försök att plagiera *Mario Kart*.

LJUD **59**
Irriterande så att det stör.

UTMANING **54**
Det blir långtråkigt redan under det första loppet.

60

Virtual Chess 64

SPELTYP — Schack
UTGIVARE — Titus
UTVECKLARE — Titus
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 28 maj
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Varför gör man ett schackspel till en konsol? Jo, därför att man på så sätt kan tillföra saker som är svåra att uppnå i verkligheten.

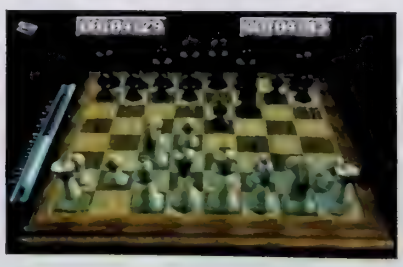
Viktigast är givetvis att en ensam schackfantast kan få ett väl avvägt motstånd utan att behöva ha någon där att spela med och i det avseendet fungerar *Virtual Chess 64* väl. Det finns många inställningar för vilka tidsgränser som ska gälla och datorn kan vara allt från urbota dum till genialisk i klass med Kasparov.

Den andra finessen med att ha ett virtuellt schackspel är att man kan skoja runt lite med påhittade slagsmål mellan spelpjäserna. Detta har Titus tagit tillvara på, men de har gått till väga med sällsam inkompetens. Animationerna i *Virtual Chess 64* är inte ett dugg roliga. De är bara irriterande dumma och ser till att spelbarheten förstörs med hjälp av onödiga laddningstider.

En annan bra sak med virtuella schackspel är möjligheten att med några knapptryckningar kunna ändra läge och vinkel på bordet, så att man kan se precis vad som försiggår på alla de 64 rutorna. Detta är ännu en fördel som Titus har lyckats förvandla till en nackdel, eftersom brädet i *Virtual Chess 64* inte går att vrida åt alla håll man skulle vilja.

Det här är ett spel för den som varken har schackbräde, schackklocka eller någon att spela med, men ändå hyser en desperat önskan att ta ett parti. Andra gör bäst i att undvika *Virtual Chess 64*.

Micke 50



GRAFIK **52**
Grafiken är långsam trots det minimala antal beräkningar datorn måste göra, och animationerna är allt annat än smakfulla.

SPELBARHET **52**
Onödiga laddningstider och fjantiga animationer gör att man tappar både koncentration och intresse.

LJUD **53**
Ljud har ju aldrig varit någon särskilt viktig ingrediens i schack, men i det här spelet lyckas det i alla fall irritera.

UTMANING **70**
Med många olika svårighetsgrader och tidsbegränsningar erbjuder datorn varierat motstånd som man inte rår på i första taget.

TOTALT
Det finns ingen anledning att spela schack på Nintendo 64.

56

VINN VALFRIA SPEL

För att kunna göra Super PLAY till en ännu bättre tidning behöver vi din hjälp. Allt du behöver göra är att svara på samtliga följande frågor, samt fylla i dina personuppgifter. Skicka sedan dina svar till: 'Läsarundersökning', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm. Du kan också skicka svaren via e-post till splay@atlantic.medstroms.se, eller faxa dem till 08 – 653 50 00.
Det räcker att du skriver numren på frågorna och bokstäverna som motsvarar dina svar (t ex 1d, 2a, 3bdf).

Som tack för hjälpen deltar du i utlottningen av tre valfria spel till valfri konsol och 25 Super PLAY-tröjor. Vi vill ha dina svar senast den 9 juni.

1. När började du läsa Super PLAY (eller Super Power)?

a ○ 1993
b ○ 1994
c ○ 1995
d ○ 1996
e ○ 1997
f ○ 1998

2. Hur ofta köper du Super PLAY?

a ○ Prenumererar
b ○ Köper alltid (12 nr/år)
c ○ Köper oftast (5 - 11 nr/år)
d ○ Köper ibland (1 - 4 nr/år)

3. Vilka konsoler/datorer äger du och köper nya spel till?

a ○ PlayStation
b ○ Nintendo 64
c ○ Saturn
d ○ Game Boy
f ○ PC
g ○ Macintosh

4. Vilken kommande konsol planerar du i första hand att köpa?

a ○ Nintendo 64DD
b ○ PlayStation 2
c ○ Sega Katana

5. Hur många spel äger du?

a ○ 1 – 4
b ○ 5 – 10
c ○ 11 – 19
d ○ 20 – 40
e ○ över 40

6. Hur mycket pengar lägger du ut på TV-spel varje år? (spel, tidningar etc)

a ○ 0 – 500 kr
b ○ 500 – 1000 kr
c ○ 1000 – 2000 kr
d ○ 2000 – 3500 kr
e ○ 3500 – 6000 kr
f ○ Över 6000 kr

7. Hur mycket pengar lägger du ut på musik varje år? (skivor, tidningar etc)

a ○ 0 – 500 kr
b ○ 500 – 1000 kr
c ○ 1000 – 2000 kr
d ○ 2000 – 3500 kr
e ○ 3500 – 6000 kr
f ○ Över 6000 kr

8. Hur ofta går du på bio eller hyr videofilm?

a ○ Varje vecka
b ○ Ett par gånger i månaden
c ○ En gång i månaden
d ○ Några gånger om året
e ○ Aldrig

9. Vilka andra spel- och datortidningar läser du regelbundet?

a ○ Svenska PlayStation-Magasinet
b ○ PC Gamer
c ○ Tekno
d ○ PC för alla
e ○ PC hemma
f ○ Utländska speltidningar

10. Vad påverkar dig mest när du väljer vilka spel du ska köpa?

a ○ Tidningsrecensioner
b ○ Annonser
c ○ Kompisars åsikter
d ○ Lågpriserbjudanden

11. Köper du oftast nya eller begagnade spel?

a ○ Nya
b ○ Begagnade

12. Köper du oftast spel via postorder eller i butik?

a ○ Postorder
b ○ Butik

13. Har du tillgång till Internet och i så fall var?

a ○ Nej
b ○ Ja, hemma
c ○ Ja, i skolan
d ○ Ja, på arbetet

14. Hur ofta använder du Internet?

a ○ Dagligen
b ○ Några gånger i veckan
c ○ Ibland
d ○ Sällan
e ○ Aldrig

15. Har du besökt Super PLAYs hemsida

a ○ Ja
b ○ Nej

16. Vilka är dina tre favoritspeltyper?

a ○ Plattform
b ○ Sport
c ○ Racing
d ○ Pussel
e ○ RPG/Äventyr
f ○ Strategi
g ○ Shoot 'em up
h ○ Beat 'em up

17. Vilka fem Super PLAY-avdelningar tycker du bäst om?

a ○ Hype
b ○ Förspel
c ○ Artiklar om kommande spel
d ○ Artiklar om speltillverkare
e ○ Mässreportage
f ○ Intervjuer
g ○ Recensioner
h ○ Tips
i ○ Guider
j ○ RPG
k ○ Final Fantasy Forum
l ○ Mini
m ○ Arkad
n ○ Anime Express
o ○ Online
p ○ Retro
q ○ Post
r ○ Frågor & Svar
s ○ Topplistor
t ○ Ledare

Övriga synpunkter

_____
_____
_____
_____

Personuppgifter:

Namn: _____

Adress: _____

Postnummer: _____ Ort: _____

Ålder: _____ Kön: _____

Om jag vinner vill jag ha spelet: _____

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • spy • anime express • galna • retro

FEM FAVORITER

Rollspel: Parasite Eve
Hiroshi Sakaguchis senaste mästerverk är ännu snyggare än *Final Fantasy VII*. Nu väntar vi bara på den engelska översättningen.

Minispel: Pocket Camera
Med en Game Boy, en Pocket Camera och en Pocket Printer kan man ha precis hur roligt som helst.

Arkadspel: Time Crisis II
Uppföljaren till Namcos ljuspistolklassiker tillåter två spelar samtidigt, vilket gör det ännu roligare än originalet. PlayStation-versionen kommer till jul.

Manga: Grey
En ypperligt klassisk serie som får nytt liv i Viz snygga samlingsalbum. Gå och köp den i närmaste seriebutik och läs den idag.

Internet: Re: Tokyo
En av de få japanska spelsiterna med engelsk text som både är snygg och seriös. Dessutom finns här en av världens mest kompletta releaselistor.

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

I sommar börjar Enix på allvar att konkurrera med Square igen. Då offentliggör de inte bara de första detaljerna kring *Dragon Quest VII* utan släpper även sitt första PlayStation-RPG.

Grafiken i *Star Ocean: Second Story* påminner en del om den i *Final Fantasy VII*, men karaktärerna är uppbyggda av spritar istället för polygoner.

BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

HEJSAN.
Jag hade bara spelat *Legend of Zelda* och lite *Lufia 2* innan du fick mig att upptäcka *Final Fantasy VII*. Sedan dess spelar jag nästan bara rollspel. Nu har jag några frågor.
1. Tycker du att *SaGa Frontier* verkar bra?
2. Är *Suikoden 2* uppbyggt av pixlar?
3. Verkar *Final Fantasy Tactics* vara likt *Vandal Hearts* eller påminner det mer om *Command & Conquer* och *Warcraft II*?

Zack

HEJ ZACK.
1. *SaGa Frontier* är bra men inte i klass med *Final Fantasy VII*.
2. Konami har inte visat några bilder ur spelet ännu eller berättat om det är 2D eller 3D.
3. *Final Fantasy Tactics* är nog mer likt *Vandal Hearts* än de PC-konverteringar du nämner.

Tobias

HEJ TOBIAS!
1. Kommer aldrig *Samurai Spirits RPG* till PlayStation?
2. Kommer det något *Dragon Quest*-spel till Game Boy?
3. Är *Alundra* köpvärt?
4. Är Cloud med i några andra spel förutom *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy Tactics* och *Ehrgeiz*?

Jonas Nilsson

HEJ JONAS.
1. Det är släppt i Japan men lär tyvärr aldrig översättas till engelska.
2. Ja. *Dragon Quest Monsters* är ett nyproducerat Game Boy-spel som släpps i Japan senare i år.
3. Läs recensionen på sidan 42 så får du veta vad jag tycker.
4. Inte ännu.

Tobias

STAR OCEAN: SECOND STORY

ENIX • PLAYSTATION

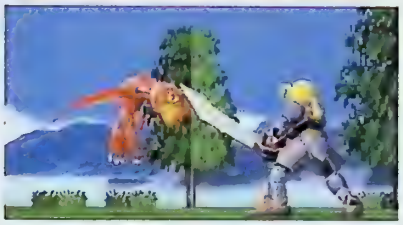
Uppföljaren till Super NES-spelet *Star Ocean* blir Enix första rollspel till PlayStation. Tanken var att *Star Ocean: Second Story* skulle släppas i Japan redan i mars men utvecklarna Tri-Ace tror sig nu inte hinna bli färdiga förrän någon gång under sensommaren.

Spelets huvudpersoner är den 19-årige vilde rebellen Crawd C Kenny och den mystiska flickan Rena Lanford, vars relation till varandra ännu är okänd. Som i så många andra nya rollspel förändras äventyrets utgång beroende på vem av de två man väljer att spela med. Under kampsekvenserna kan man styra huvudpersonen manuellt på samma sätt som i ett action-RPG medan resten av gänget – som kan bestå av upp till fyra personer samtidigt – kontrolleras med hjälp av traditionella RPG-kommandon.

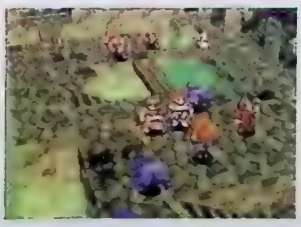
Enix är fortfarande på jakt efter ett västerländskt bolag som kan lansera deras produkter i USA och Europa, så med lite tur kommer både *Star Ocean: Second Story* och *Dragon Quest VII* hit nästa år.

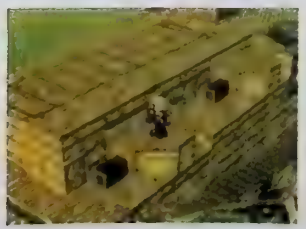
SHINING FORCE III: SCENARIO 2

SEGA • SATURN



Istället för att göra ett tre CD-skivor långt rollspel valde Sega att dela upp *Shining Force III* i tre delar och släppa dem med några månaders mellanrum. I december släpptes det första scenariot i Japan och i slutet av april kom uppföljaren, som alltså tar vid exakt där originalet slutar. I sommar är det dags för den tredje och avslutande delen och då släpper Sega även den europeiska versionen av den första skivan. Lite oroväckande är att Sega ännu inte har bekräftat att de två andra delarna kommer att översättas till engelska, men det faktum att spelet inte är avslutat förrän alla tre delarna är avklarade kan väl Sega knappast bara ignorera.





AV TOBIAS BJARNEBY

final fantasy forum

Cid Highwind är en av de få karaktärer som återkommer i flera *Final Fantasy*-spel. I *Final Fantasy VII* har han dock helt nya vapen, som kan vara bra att leta rätt på. Dessutom vill du säkert lära dig hans slutgiltiga Limit Break.

CID HIGHWIND

ÅLDER: 32
HEMSTAD: ROCKET TOWN
VAPEN: LANS

Vapen	Pris	Attack	Materia-platser Enskilda	Länkade
SPEAR	1200	44	0	4
Cid börjar spelet med detta vapen.				
SLASH LANCE	6500	56	1	4
Köp i Wutai.				
DRAGOON LANCE	6200	66	8	0
I Dachao Cave i Wutai-bergen finns kraftfulla Dragoon Lance.				
TRIDENT	7500	60	6	0
Trident hittar Cid i Ancients-templet.				
MOP	3200	68	0	0
Mop finns i Bone Village efter Ancients-templet.				
VIPER HALBERD	7000	58	4	0
Leta efter Viper Halberd i Coral Valley.				
MAST AX	13000	64	2	4
Till salu i Icicle.				
JAVELIN	–	62	1	4
Detta spjut finns inne i Gaea's Cliff.				
PARTISAN	19000	78	0	6
I en affär i Mideel säljs Partisan.				
SCIMITAR	–	86	0	2
Leta efter detta materiavänliga vapen i undervattensreaktorn.				
FLAYER	–	100	6	0
Flayer vinner Cid om han klarar Shooting Coaster på andra eller tredje skivan.				
SPIRIT LANCE	–	92	0	4
Spirit Lance finns i planet som ligger på havets botten nära Lucretcias grotta.				
GROW LANCE	–	78	0	6
I Shinra Building i slutet av äventyret finns Grow Lance.				
VENUS GOSPEL	–	97	0	8
Cids starkaste vapen får han i sin hemstad Rocket Town.				

På havets botten

Väster om undervattensreaktorn ligger ett störtat flygplan längst ned på havets botten. Man måste aldrig ta sig dit men där nere finns några av äventyrets mest användbara föremål, däribland Yuffies mest kraftfulla vapen, spelets bästa rustning och Cids slutgiltiga Limit Break Highwind. Det enda problemet är att de otäcka monster som lever här är otroligt starka och anfaller hela tiden. Dessutom är det en bit att gå innan Highwind uppenbarar sig.

Tågjakten

Vid Corels reaktor påbörjas en tågjakt halvvägs in på den andra CD-skivan. Det gäller att hoppa över vagnarnas tak och ta sig till loket som Cid förhoppningsvis lyckas stoppa. Om allting går enligt planerna och tåget stannar inom loppet av tio minuter får du två spännande överraskningar. Den ena är en Ultima Materia och den andra är Barrets slutgiltiga Limit Break Catastrophe. För att få Catastrophe krävs det dock att du pratar med kvinnan i det mittersta huset i den västra delen av staden.

Red XIII:s slutgiltiga Limit Break

När du besegrar bossen Lost Number efter att ha öppnat kassaskåpet i Shinra Mansion i jakten på Vincent, tappar han Cosmo Memory som är Red XIII:s eftertraktade slutgiltiga Limit Break. Missa inte det.

SKRIV: Om Final Fantasy Forum ska kunna fortsatta måste ni hjälpa till. Kom valdigt gärna med förslag och önskemål men framför allt speltips av den typ som vi har presenterat här ovan. Adressen är som vanligt 'Final Fantasy Forum', Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm.

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Nintendos minsta och mest bärbara konsol står inför en revival. På senaste tiden har Game Boy verkligen fått ett uppsving och en ansiktslyftning. Och den blir mer avancerad ju mindre den blir. Nu kan du fotografera med den också!

Pocket Camera släpps i Sverige den 25 juni och kostar 549 kronor. Kameran finns i rött, gult, blått och grönt. För att skriva ut sina bilder behövs även en Pocket Printer för 699 kronor.

POCKET CAMERA

NINTENDO • GAME BOY-TILLBEHÖR

En till synes aldrig sinande ström av lustiga prylar kompatibla med Game Boy väller nu över oss från öst. Men ingenting går att jämföra med Nintendos senaste projekt Pocket Camera. Det är en liten bolliknande sak som man genom att koppla till sin Game Boy förvandlar till en minimal digital kamera. Den lilla bollen som ser ut som ett runt öga och finns i fyra olika färger som ska matcha konsolernas färger, är utrustad med en kameralins liten som en ärta och för att man skall kunna fotografera åt vilket håll man vill går bollen att vrida 180 grader. När man har hittat ett lämpligt objekt att fotografera – det går även att knäppa bilder på sig själv eftersom linsen kan riktas mot en – kan man genom att trycka på rätt knapp frysa bilden som syns på den lilla svart-vita Game Boy-skärmen. Sedan är det bara att följa de instruktioner som syns på skärmen och man kan manipulera bilden lite som man vill. Lustigheter som speglar, utdragningar och inzoomningar kan göra de tråkigaste bilder roliga, liksom ihopklipp av flera olika motiv. Vill man sedan spara sina bilder för framtida bruk måste man köpa en Pocket Printer. Det är en liten skrivare som i en fyrskalig gråton skriver ut ens konstnärliga fotografier. Med skrivaren följer vanligt vitt papper som bilderna skrivs ut på, och det roligaste av allt är att papperet fungerar som klistermärken så att man kan sätta sina bilder lite var man vill. Om man vill köpa eget "fotopapper" kommer det att finnas i färgerna rosa, blått och gult.

Eftersom Pocket Camera är en Nintendo-produkt vore det väl konstigt om det inte fanns någon spelrelaterad del i det hela. Självklart kan man spela tre olika titlar som påminner en hel del om de gamla Game & Watch-spelen. Med den pikanta varianten att man kan byta ut karaktärernas ansikten mot en av sina egna bilder!

Jag måste erkänna att det är en bra idé. I Japan är framgångarna med Pocket Camera redan lavinartade. Antagligen dels för att japanerna har en kulturell tradition i fotografering och dels för att TV-spelandet är så utbrett bland barnen där. Dessutom har ju fotoautomater som skriver ut bilder som klistermärken med olika ramar, budskap och bakgrundsmotiv blivit superpopulära i Japan, och fick-kameran är ju egentligen bara ytterligare en variant på den. Och både den lilla kameran och den tillhörande skrivaren är funktionella, inte allt för dyra, lätta att använda och framför allt roliga!

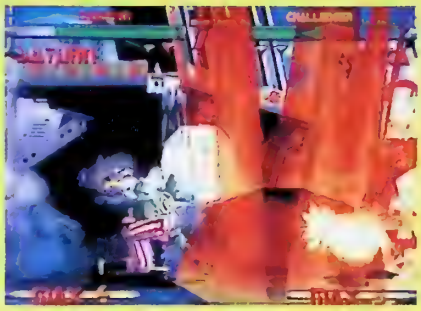
AV MARTIN JOHANSSON

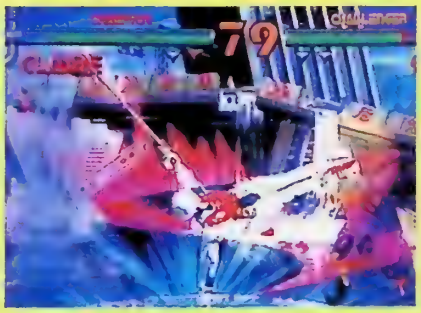
arkad

En drös av nya beat 'em up-spel närmar sig sakta med säkert de svenska arkadhallarna. Capcom följer upp sina två 3D-beat 'em up medan Sega uppgraderar sina stridsrobotar.

STAR GLADIATOR 2

CAPCOM • BEAT 'EM UP





Ett av Capcoms mindre kända beat 'em up-spel är *Star Gladiator*. Spelet gjorde inte speciellt mycket väsen av sig i arkadhallarna och på PlayStation klassades det ut av Namcos *Soul Blade*. Kanske var *Star Gladiator* inte tillräckligt originellt och dessutom var det ju Capcoms första experiment med 3D. Hur som helst var spelet långt ifrån dåligt och vi som känner Capcom vet att de inte ger upp i första taget. Nu är uppföljaren på väg.

Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein spinner vidare på historien i det föregående spelet. Hjälten Hayato och skurken Bilstein finns givetvis med på repertoaren, tillsammans med 20 andra karaktärer.

Grafiskt sett är *Star Gladiator 2* ett av Capcom snyggare beat 'em up. Dynamisk ljussättning på mjuka polygoner och solid karaktärsdesign gör att spelet nästan lyckas ta sig upp i samma liga som *Virtua Fighter* och *Tekken*. Överlag känns det som om *Star Gladiator 2* mycket väl kan bli en vinnare.

STREET FIGHTER EX 2

CAPCOM • BEAT 'EM UP

Efter framgångarna med *Street Fighter EX Plus Alpha* till PlayStation, har Arika nu utvecklat *Street Fighter EX 2* åt Capcom. Det föregående arkadspelet mottog en hel del vass kritik och framför allt japanska spelare menade att *Street Fighter EX* inte var tillräckligt nyskapande. Arika tycks ha tagit åt sig av den kritiken och har nu vidareutvecklat det tredimensionella beat 'em up-konceptet. Den största nyheten i *Street Fighter EX 2* är det så kallade Excel Mode, ett inslag som möjliggör avancerade attackkombinationer som inte helt är olika de i *Street Fighter III*. Excel Mode tillåter spelaren att utföra snabba attacker under en begränsad tidsrymd som när de väl utförs tillfogar motståndaren extremt mycket skada.

Det är fortfarande lite oklart om vilka karaktärer som kommer att finnas med i *Street Fighter EX 2*, men vissa är redan nu officiella. Bland dessa gör vi ett kärt återseende med det gröna djungelmonstret Blanka och den spanske charmören Vega. Andra karaktärer i spelet är givetvis hjältarna Ken och Ryu, den japanska krigerskan Hokuto, ryssen Zangief och den långlemmade hinduen Dhalsim.

VIRTUAL ON 2

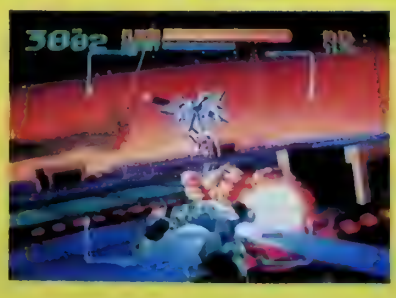
SEGA • BEAT 'EM UP

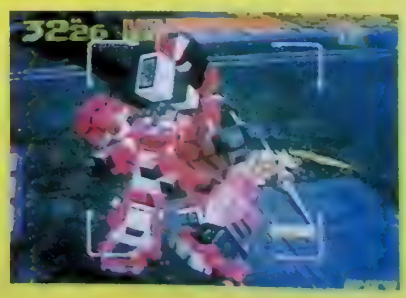
Uppföljaren till *Virtual On* är en av de Model 3-titlar som Sega lär ha planer på att konvertera till sin kommande 64bits-konsol Katana.

Utvecklingen av *Virtual On 2*, eller *Virtual On Oratorio Tangram* som är spelets japanska titel, har framställts förvånansvärt snabbt av Segas arkaddivision AM3. I denna uppföljare finner vi fyra helt nya stridsrobotar och några äldre varianter som har modifierats och uppgraderats. AM3 har även skapat nya arenor som är täckta med vatten och även mindre banor där närstridsteknikerna kommer väl till pass. Ytterligare ett nytt inslag i *Virtual On 2* är att slutbossen kommer att vara minst dubbelt så stor som Z-Gradt från originalet.

Det kommer naturligtvis att finnas en rad nya typer av anfallssätt i spelet. En av dessa är en luftburen attack som är ytterst effektiv. De bepansrade jättarna kommer även att kunna utföra snabbare undanmanövrar och längre hopp med hjälp av specialdesignade jetpacks.

Virtual On 2 är likt alla andra arkadspel från Sega ett mycket välgjort och stilistiskt spel som utan tvekan kommer att attrahera de som gillar tunga robotar och snabb action.





anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Denna månad har Martin recenserat allt som kommit i hans väg. Han har hårdgranskat filmer, serier och böcker. Och så blir det lite nyheter förstås.

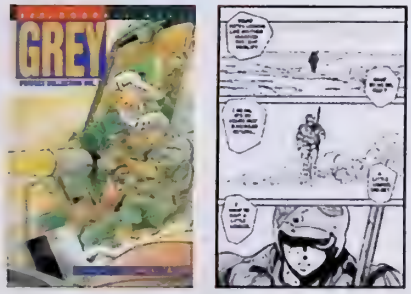
Wendros släpper anime

Video- och spelbolaget Wendros har sedan en tid tillbaka släppt Pioneer Animes filmer i Sverige. Och lustigt nog är alla dessa översatta av den svenska manga- och animeprofilen Zimeon Lundström. Som en liten bonus har Zimeon Lundström även skrivit in ett par egna kommentarer om filmen på konvolutets baksida som ibland kan te sig lite kryptiska för de som inte är helt insnöade på anime.

Jag har länge propagerat för att anime måste översättas till svenska för att nå en bredare publik och det är med glädje jag kan meddela att mästerliga *Tenchi Muyo*, *Armitage III*, *Moldiver* och *Phantom Quest Corps* nu finns ute i de svenska videobutikerna.

GREY VOL. 1

YOSHIHISA TAGAMI • VIZ



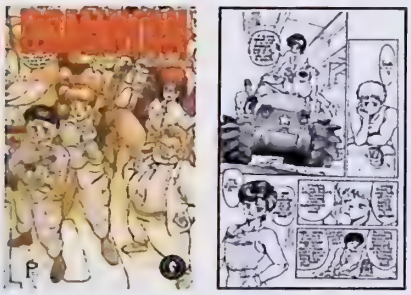
En av de första mangaserierna som kom till väst var *Grey*. Serien fick snabbt en stor publik även i Sverige, men efter ett par år glömdes *Grey* bort. Nu har Viz köpt rättigheterna till Yoshihisa Tagamis sällsamma dystopi och släpper hela serien i två tjocka volymer.

Grey är en ung legosoldat i en värld som en gång var ståtlig och vacker. Under ett stort världskrig ödelades världen och kriget pågår fortfarande. Människorna lever i fattigdom medan de som är medborgare lever ett privilegierat liv. För att kunna bli medborgare måste man kriga och det är just det som Grey är bäst på.

Yoshihisa Tagamis tecknarstil är typisk japansk och ibland väldigt ren, men även ibland mycket detaljerad. Handlingen är seriens starkaste kort och man rycks verkligen med under Greys långa vandring.

DOMINION VOL. 1

MASAMUNE SHIROW • DARK HORSE

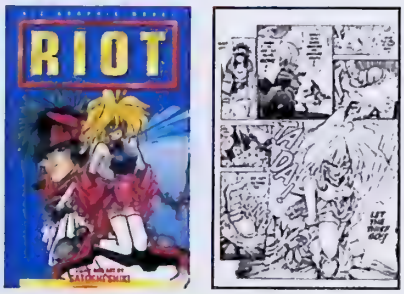


Ett av Masamune Shirows absoult roligaste verk är slapstickmangan *Dominion*. Möt Leona Osaki och hennes knäppa poliskamraters kamp mot den skoningslösa skurken Buaku. För att få grepp om den ständigt stigande kriminaliteten i staden har Leonas förband försetts med stridsvagnar och däribland hennes ögonsten, mini-pansarvagnen Bonaparte. Polisen skyr absolut inga medel för att stoppa skurkarna och stadens byggnader förstörs en efter en i den ständiga jakten på Buaku.

Dominion är en manga med stor humor. Masamune Shirow har verkligen sinne för detaljer och de fyndiga inslagen infinner sig överallt i serien.

RIOT VOL. 1

SATOSHI SHIKI • VIZ



Satoshi Shiki är inte direkt välkänd här i väst men i hans hemland, Japan, har han lyckats göra sig själv ett namn med sin serie *Riot*.

Serien handlar om landstrykaren Billy the Kid som söker efter den magiska texten Riot. En text som kan leda ägaren till rikedomar och som avslöjar universums hemligheter. Givetvis kan en sådan text inte få hamna i händerna på skumma individer och därför vaktas den heliga texten av krigerskan Axel. När Billy försöker att stjäla Riot så binds hans öde samman med Axel och den heliga texten.

Riot kanske inte är den bästa japanska serien som gjorts, men efter ett tag tar sig serien trots att den ibland kan vara lite rörig. Satoshi Shiki har en mycket snygg tecknarstil som kanske skenar iväg lite när det gäller proportioner, men överlag så kan serien passera med ett godkänt.

GHOST IN THE SHELL - ORIGINAL SOUNDTRACK

KENJI KAWAI • OST • BMG VICTOR

Ghost in the Shell är inte bara en extremt bra film, den har även ett underbart soundtrack. Bakom spakarna står Kenji Kawai som tidigare gjort sig känd för sitt arbete med musiken till *Burn Up W*, *Mermaid Forrest*, *Ranma 1/2* och *Patlabor 2*. På den här skivan handlar det dock om lugna dova toner som långsamt men säkert mals ned i det undermedvetna. Till större delen består skivan av instrumental musik, men på skivans första spår Making of Cyborg figurerar mystiska stämmor som beskrivs bäst som ylande geishor.

Ghost in the Shell - Original Soundtrack är lite udda, inte så kommersiellt, men ändå harmoniskt och så annorlunda det bara kan bli.

GHOST IN THE SHELL - PLAYSTATION SOUNDTRACK

DIVERSE ARTISTER • TECHNO • SONY

Betydligt mer kommersiellt är *Ghost in the Shell - PlayStation Soundtrack*. På den skivan finns den absoluta eliten inom techno. Bland annat medverkar Artister som *Mijk Van Dijk*, *Hardfloor*, *Derrick May*, *Westbam*, *Scan X* och *Takkyu Ishino*. Tempot är som det brukar, högt, och de elektroniska ljuden avlöser varandra stup i ett. Skivans bästa alster är *Brother from Another Planets* låt *Ishikawa Surfs the System*.

Det här är klubbmusik på hög nivå och de som gillar hård techno ska verkligen ta och kolla in den här skivan.

MOLDIVER 1

WENDROS • SVENSKTEXTAD • 60 MINUTER • 15 ÅR

Moldiver är en trevlig OAV-serie som har det där lilla extra. Den har humor, spänning, relationstrassel och fumliga individer - allt för att kittla dina skrattnerver.
Hiroshi Oozora har uppfunnit en dräkt som kan göra vem som helst till en superhjälte. Olyckligtvis hamnar dräkten i orätta händer och katastrofen blir nästan ett faktum. Hiroshis lillasyster Mirai lägger nämligen vantarna för att stoppa tjuven Mashingal under en skönhetstävling. *Moldiver* är snyggt animerad och har en genomarbetad karaktärsdesign. Överlag så är inte Moldiver lika beroendeframkallande som till exempel *Tenchi Muyo* och det krävs att man ger serien lite tid innan den tar sig.

MOLDIVER 2

WENDROS • SVENSKTEXTAD • 60 MINUTER • 15 ÅR

På den andra kassetten av *Moldiver* fortsätter galenskaperna. Mirai blir otroligt avundsjuk på sin storebror Hiroshi som ska träffa hennes största idol Misaki. Men på grund av gamla synder blir det tämligen svårt att träffa idolen eftersom halva staden ligger i ruiner efter föregående äventyr.
Det är faktiskt på den andra delen som *Moldiver* börjar bli bra på allvar och allt eftersom klättrar serien upp en grad på betygsskalan. *Moldvier* är hur kul som helst.

ARMITAGE III DEL 1

WENDROS • SVENSKTEXTAD • 78 MINUTER • 15 ÅR

Armitage III är en välsvarvad historia om den hårdnackade polisen Ross Syibus och hans artificiella kollega Armitage på det koloniserade Mars. I det första avsnittet i serien, Electro Blood, försöker de båda att fånga en galen massmördare som går under namnet Third.
Handlingen i *Armitage III* växlar mellan att vara oerhört intensiv till att ibland nästan vara för lugn. Miljöerna är läckra och likt *Bladerunner* så lyfts det ibland upp lite existentiella frågor. Det finns givetvis bättre OAV-serier än denna, men *Armitage III* har dock ett par poäng som många andra filmer saknar.

PSYCHIC WARS

MANGA ENTERTAINMENT • ENGELSKT TAL • 60 MINUTER • 18 ÅR

När det gäller att ha brutalt våld, osmakliga scener och blod i överflöd i sitt videoutbud så regerar Manga Entertainment med sitt otroligt stora bibliotek. *Psychic Wars* är bara ytterligare en film som kommer att hamna i kategorin "osmakligt våld".
Handlingen i den här filmen är så banal att det är skrattretande och animationen är nästan så usel att man skulle kunna tro att det är dagisbarn som har hamrat med kladdkritor på filmcellerna. *Psychic Wars* är även lite gammal, den släpptes 1991 av Toei i Japan och de flesta som är vana vid lite mer kvalitativ animering kommer säkerligen att bli besvikna. *Psychic Wars* är bara så usel som den uslaste film kan bli.

BREV

Skriv till:
Anime Express, Box 12550, 102 29 Stockholm

TJENA!
Jag är en kille på 17 år som diggat anime och manga länge. Jag älskar filmer som *Ramna 1/2, 3X3 Eyes, Projekt A-KO* med mera.
Jag tycker att det är synd att vissa människor har den inställningen att "all tecknad film är för småbarn" och därmed stämplar all anime som barnfilm. Själv skulle jag aldrig kunna tänka mig att sätta mig ned och titta på filmer som *RoboCop* eller något annat typiskt amerikanskt.
Nu till mina frågor:
1. Kommer *Key - the Metal Idol* att släppas i Europa och i så fall när?
2. Var kan jag få tag på *Oh! My Goddess*? Jag ringde Melody Line och där sa de att den var slut och att det inte kommer att tillverkas några fler filmer. Buhu!

Calle

HEJ CALLE!
Vissa människor fattar inte riktigt hur bra anime och manga är. Men ge inte upp för det, vi kommer att segra! Nu till dina frågor:
1. *Key - the Metal Idol* finns sedan länge utgiven i USA, men jag känner tyvärr inte till några planer på att släppa den i Europa. Har du en NTSC-video rekommenderar jag att du beställer den amerikanska filmen från Alvglans på telefon: 08-642 69 98.
2. Jag har hört rykten om det du säger, men jag är nästan säker på att du kan beställa filmen via någon annan försäljare, typ Alvglans.

Martin

HEJ MARTIN!
I Nummer 25 av Super PLAY skrev du om den animerade versionen av *Final Fantasy*. Och jag blev väldigt glad eftersom jag bara älskar *Final Fantasy*. Nu undrar jag var jag kan köpa filmerna någonstans? Och dom ska helst vara dubbade. Vore hemskt tacksam om du kunde hjälpa mig med det.
Sen undrar jag om du kan vara schysst och recensera *Street Figher V*. Älskar allt som har med det att göra.

Manga Girl

HEJ MANGA GIRL
***Final Fantasy* går nu endast att få tag på i USA och Japan. För att då kunna se på dessa filmer måste du ha en NTSC-video, men har du det så är det inga problem. Då ska du bara ringa till Alvglans på telefon: 08-642 69 98. Så ordnar de fram filmerna och de finns i både dub och sub.**
Angående *Street Fighter V* så ska jag försöka att få in en recension så snart det finns plats. Jag har ett helt berg av filmer som måste recenseras och jag har valt att bara recensera 4 filmer per nummer så tyvärr kommer inte allt med.

Martin

online

AV MATS JÄNGSPEN

Den senaste tidens uppgifter om att konsolmarknaden ser ut att mista en aktör, har inte väckt speciellt stort uppseende på Internet. Antingen vill man inte lyssna, eller så är det ingen som bryr sig. Men helt klart kommer det att märkas om nu Sega genomför sina planer.

Segas framtid ser oroväckande grå ut. Lägger man samman de nyhetsbitar som figurerat i Internetmedia det senaste halvåret blir man som Sega-spelare lätt skärrad. Arbetsstyrkan i USA har minskats med nära 30 procent, det vill säga från 400 till 300 personer, vinstprognosen grundad på försäljningen på den japanska marknaden ändrades till en förlust på dryga 2,4 miljarder kronor – allt beroende på den amerikanska marknaden. Sega beslutar logiskt nog att stoppa försäljningen av Saturn i USA från sista mars, och räknar med att återkomma dit med Katana någon gång nästa år.

Exakt vad som nu ska hända lär avslöjas när Sega presenterar sitt bokslut här framöver. Fram till dess kan man fortsätta att betrakta nätets alla spekulationer om vad Katana ska bli. Testa till exempel Tyrants Katanasida eller det knippe länkar som Johan Norberg tipsar om:

Katana-edge, Gamecenter och Dural HQ.

Segas design och artwork fortsätter dock att dra till sig intresse. Dimension Sega kallar sig ett "virtua fridge" och jämför sig med Saturnworlds art gallery med den skillnaden att här vill man snabbt ha flera nya bidrag.

Många svenska N64-sidor

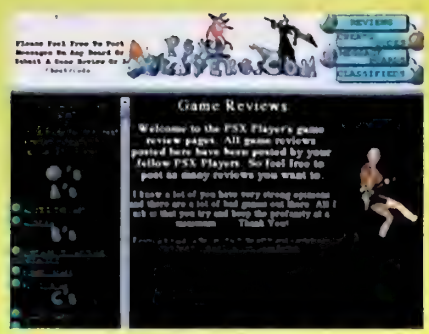
På Nintendo-fronten fortsätter expansionen. Ny hemsida finns i form av Oliver's Site som recenserar och smygtittar samt länkar till dryga dussinet "cool game pages". En ny Nintendo 64-sida har dykt upp under namn N64manX och hos Ryne erbjuds all upptänklig hjälp för *Goldeneye 007* både i form av guider och koder.

Vill man spela vidare på Super NES och Game Boy kan det vara värt att besöka Nintendo Palace där det förutom koder och smygtittar förstås även finns 64-relaterat material.

Mojligen har vi redan nämnt denna men NintenDomain finns nu online. Byggd som en fansite med ambitiösa insatser som genomgångar av sportspel till Nintendo 64 och utmarkelser i stil med månadens spel. Tanken är att så småningom kunna expandera och göra samma goda arbete för både PlayStation och vad som finns kvar av Sega.

För alla som söker Nintendo 64-relaterad information – må så vara om spel, 64DD, fusk eller recensioner – är The Ultimate Guide of Nintendo 64 Sites en bra guide till vad som finns där ute.

Även Super PLAY-läsarna jobbar sig svettiga. Freddy Carlsson tipsar om sin Nintendo 64-sida. Anonyma gänget bakom Nintendo X-tra skulle gilla att fler besökte deras "svenska ickeofficiella Nintendo-site". Richard Haagas N64-site har vi nämnt tidigare men den är nu uppfräschad. Henrik Lignells N64-sida är däremot ett nytt tips. Även Staffan Nilsson med kompisars site om Nintendo 64 står oppen för fler gamersbesök. Och Okaza Gabrielsson har snickrat ihop GameStreet som gärna vill ha en länk. Du som gillar skrivbordsteman till din PC som är byggda på TV-spel, ska absolut hälsa på Search Theme där man kan söka fram olika skrivbordsunderlägg. Det är Alexander Wagner som tipsar med rekommendationen: "Skriv Final Fantasy utan liggande streck för då får man en snygg bakgrund med Sephiroth i Nibleheim plus diverse ljud och mapp-ikoner".



PlayStation Players

En ny site för PlayStation har sett dagens ljus. PsxPlayers.com satsar på fusk, smygtittar, recensioner, radannonser och chat.

Och så har då även Squares *SaGa Frontier* släppts i USA. Blandade omdömen antyder att spelet inte blir en instant hit. Framför allt klagar man på att manualen är så dålig. Möjligen kan spelet även komma hitåt och redan nu kan man kolla in diverse Square-influerade siter som har mera att berätta om spelet. Utförlig information finns på RPGamer och en djup FAQ plus fuskkoder (för den som saknar tålamod) på GameWinners.

När detta skrivs har Electronic Arts precis släppt *Diablo* till PlayStation här. Naturligtvis finns det folk som redan blickar framåt mot uppföljaren. Exempelvis holländaren Kjeld Kiezenbrink som har klämt ihop sin Diablo II Site med skärmdumpar, rollfigurer, monster samt information om städer, trollformler och uppdrag. Även Electronic Arts *Need for Speed III* har fått sin egen webbsite.

FF fortsätter för evigt

Tipsen om *Final Fantasy* tar aldrig slut. En av orsakerna till att Online ofta har en viss dominans av RPG-tips beror helt klart på att rollspelare verkar ha en tendens till mer webbaktivitet än spelare inom andra genrer.

Musiken till *Final Fantasy* växer vidare på nätet. Ännu en hyllningssida till *Final Fantasy VII* med musik i både MIDI- och MP3-format innehåller en hel del information om karaktärer och fordon. Tipset kommer från Pablo Labanino och Johan Ekstrom kontrar med en sida med massor av MP3-filer från spelet. Det allra hetaste tipset kommer dock från Niklas L som har hittat hela *Final Fantasy VII*-soundtracket i MP3-format på webben. Och duger inte det kan man ju fortsätta vidare till "lite andra roliga *Final Fantasy VII*-saker" på Wasteland. Vi tackar för samtliga tips.

Flitiga Ilja Samsonov erbjuder ett knippe intressanta länkar. "Den bästa *Final Fantasy*-sidan jag hittat" , "massor med fusk till PlayStation" och "spela *Resident Evil 2*-RPG online" .

Krillekris har gjort en egen *Final Fantasy VII*-sida i toppklass.

Mycket tid på Usenets RPG-grupper har denna månad gått åt till att reda ut vad som egentligen hände när Square hotade stämma webbsiten Square.net och hur denna upplöstes till att bli RPGamer respektive FireMyst. Jag tackar alla som har försett mig med fortlöpande information om vad som händer. Däremot är det lite poänglöst att försöka återge hela händelseförloppet. Den slutsats man kan dra är ändå att vi nu tack vare "bråket" har fått flera webbsiter om rollspel. Och det är ju aldrig fel.

Luke Drelick hälsar att han uppdaterat sin RPG Ocean med mer grafik och fler recensioner. Och *Final Fantasy*-spelare blir säkert intresserade av The Shin-Ra Archives.

En annan mer generell rollspelssite som vi inte har nämnt tidigare är DragonPlay. På temat "enchanted forests, glorious dragons, forgotten castles" har man stilfullt byggt upp bibliotek och taverna (för chat) samt länkar till annat intressant, däribland samlingsspelet *Ultimate RPG Archives* som består av tolv av de bästa rollspelen som någonsin har tillverkats.

Spelcrazy

Efter en tids hukande har så Chris's Video Games Page både kommit upp igen och blivit uppdaterad. Det handlar om samtliga format med mer än 200 spelrecensioner.

Joakim Blomberg hälsar att han har tillverkat "en hemsida som innehåller en massa fusk till de konsoler som ni skriver om". Taxomuxi!

Och alla ni som tillverkar egna sidor har nu fått ytterligare ett ställe att anmäla dess existens på, framför allt om det handlar om TVspel. Gå bara till Travelin' Video Game Museum.

Nystartade Digital Ages Online hävdar att de är ett oberoende nätverk för TV-spel med koncentration på Nintendo 64 och PlayStation. Här finns all tänkbar information om de båda konsolerna.

Spelrecensioner i mängder, speciellt sådana från Usenet, finns på besökvärda MacKays Vidgames. Annars är PlayStation Galleria och GameFAQs.com som vanligt säkra ställen för säkra tips om man letar efter åsikter runt ett spel som man funderar på att köpa.

Månadens meddelanderubrik på Usenet från en som hittade tillbaka: "Subject: Sorry, I've been dead".

Surf On!

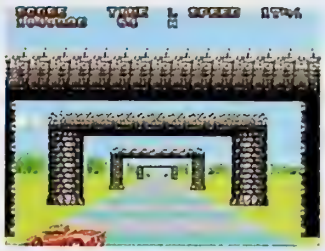
(online@atlantic.medstroms.se)

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

retro

AV MARTIN JOHANSSON

Fart, flickor och farliga kurvor är de ord som bäst beskriver *Out Run*, arkadspelet som bröt mot dåtidens idéer om hur ett racingspel skulle se ut.



Precis som Shigeru Miyamoto har Yu Suzuki ett långt förflutet i spelbranschen. Han ligger bakom ett otal klassiska racingspel, däribland *Hang On*, *Virtua Racing*, *Daytona USA* och självklart *Out Run* som han till och med skrev musiken till.

OUT RUN

SEGA • MASTER SYSTEM • 1987

När Sega släppte arkadversionen av *Out Run* 1986 gick det ett sus genom världens alla spelhallar. De flesta racingspel på den tiden var enbart fokuserade på att visa bilarna ovanifrån, men i *Out Run* kunde spelaren köra inåt skärmen tack vare spriteskalning, som på den tiden var någonting helt unikt. Med två stycken 68000-processorer lyckades Sega skapa ett snabbt och vackert spel som rent visuellt slog allt annat. Och med det på den tiden överlägsna Yamaha VM2541-ljudchipet skapade spelets producent Yu Suzuki ljuva kompositioner som Passing Breeze, Magical Sound Shower och Splash Wave. Musik som än idag är lika klassisk som tonerna i *Zelda*.

Spelsystemet i *Out Run* var väldigt enkelt, men samtidigt oerhört beroendeframkallande. Ett varierande bansystem baserades på hur bra spelaren körde, vilket precis som grafiken var någonting nyskapande på den tiden. Att passera så kallade checkpoints för att få köra vidare är ett system som Sega fortfarande använder sig av i sina Model 3-baserade racingspel. Arvet från *Out Run* lever kvar.

Out Run fann långt ifrån alla sina fans i arkadhallarna. Spelet konverterades till ett otal olika konsoler och datorer och idag finns spelet representerat på över 15 olika plattformar. I konsolvärlden var det främst Master System-versionen som blev betydelsefull, även om spelet nu på senare år även har släppts till Saturn, då i en helt perfekt konvertering.

Om det är något bilspel som symboliserar åttiotalet så är det *Out Run*. Alla detaljer och inslag förtäljer en tid då idealen var någonting helt annat än vad de är idag.

Den som någon gång får syn på spelet förstår nog att det är någonting alldeles extra. Med en svindyr röd cabriolet, en blond vacker kvinna vid sin sida och den skriande folkmassan vid den nyasfalterade vägen strax intill den grandiosa stranden Coconut Beach kan ingenting gå fel.

Topp LISTOR

INTERNET

1	(1)	Final Fantasy VII [PS]
2	(2)	Sakura Wars [SA]
3	(3)	Resident Evil 2 [PS]
4	(6)	Gran Turismo [PS]
5	(–)	Sakura Columns [SA]
6	(4)	Goldeneye 007 [N64]
7	(–)	Final Fantasy Tactics [PS]
8	(–)	FIFA: Road to World Cup '98 [N64/PSA]
9	(5)	Red Asphalt [PS]
10	(–)	Wild Arms [PS]

Listan är © World Charts

USA

1	(1)	Resident Evil 2 [PS]
2	(–)	Bloody Roar [PS]
3	(4)	Goldeneye 007 [N64]
4	(–)	March Madness [PS]
5	(2)	Final Fantasy Tactics [PS]
6	(3)	WCW Nitro [PS]
7	(–)	Gex 3D [PS]
8	(–)	Alundra [PS]
9	(5)	WCW vs. NWO [N64]
10	(–)	NBA Live '98 [PS]

Listan baseras på forsaljningen i USA.

SVERIGE

1	(–)	Goldeneye 007 [N64]
2	(1)	NHL Breakaway '98 [N64]
3	(2)	NHL '98 [PS]
4	(7)	Tomb Raider 2 [PS]
5	(–)	Fighters Destiny [N64]
6	(–)	FIFA: Road to World Cup '98 [PS]
7	(–)	Snowboard Kids [N64]
8	(9)	Final Fantasy VII [PS]
9	(3)	Cool Boarders 2 [PS]
10	(8)	Bushido Blade [PS]

Listan är sammanställd av Datajay Promotions och är baserad på försäljningsrapporter från spelbutiker över hela landet.

JAPAN

1	(–)	Final Fantasy V [PS]
2	(–)	Mitsumete Knight [PS]
3	(3)	Gran Turismo [PS]
4	(–)	Bushido Blade 2 [PS]
5	(2)	Resident Evil 2 [PS]
6	(–)	Clock Tower: Ghost Head [PS]
7	(1)	Xenogears [PS]
8	(–)	Medalot Patch Collection [GB]
9	(–)	Tenchu [PS]
10	(–)	EVE The Lost One [PS]

Listan baseras på forsaljningen i Japan.

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VII [PS]	1.	(1)
Goldeneye 007 [N64]	2.	(2)
Super Mario 64 [N64]	3.	(5)
NHL '98 [PS]	4.	(6)
Yoshi's Story [N64]	5.	(–)
Tomb Raider 2 [PS]	6.	(4)
Diddy Kong Racing [N64]	7.	(7)
Fighters Destiny [N64]	8.	(–)
Bust-a-Move 3DX [PS]	9.	(–)
Castlevania: Symphony of the Night [PS]	10.	(11)
NHL Breakaway '98 [N64]	11.	(8)
Resident Evil: Director's Cut [PS]	12.	(5)
Zelda – A Link to the Past [SN]	13.	(12)
Bushido Blade [PS]	14.	(10)
Need for Speed III [PS]	15.	(–)
Harvest Moon [SN]	16.	(15)
Quake 64 [N64]	17.	(–)
C&C: Red Alert [PS]	18.	(13)
FIFA: Road to World Cup '98 [N64/PS]	19.	(9)
Crash Bandicoot 2 [PS]	20.	(14)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

ÖNSKELISTAN

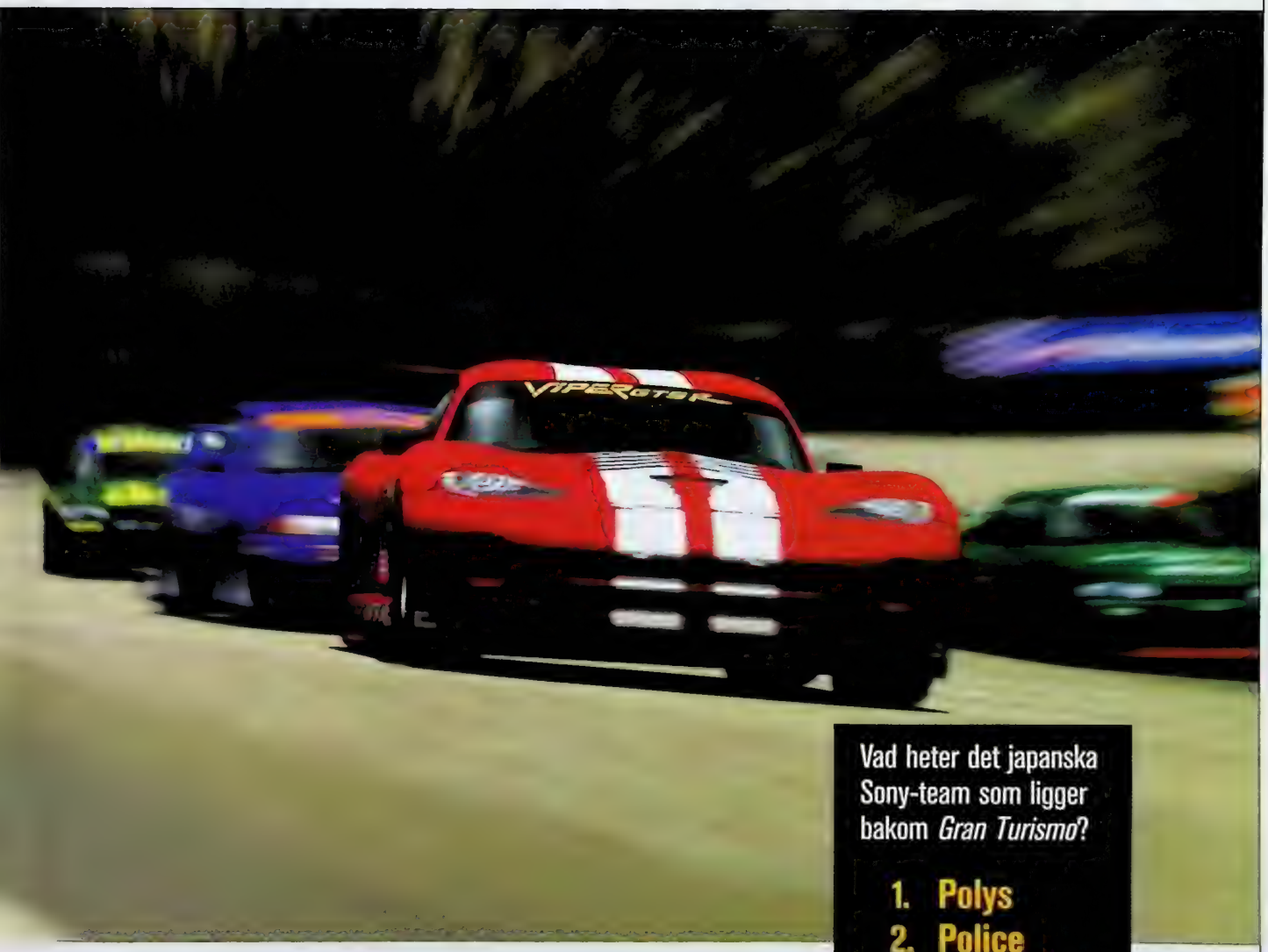
Legend of Zelda 64 [N64]	1.	(1)
Gran Turismo [PS]	2.	(4)
Tekken 3 [PS]	3.	(3)
Parasite Eve [PS]	4.	(5)
Metal Gear Solid [PS]	5.	(7)
Castlevania 64 [N64]	6.	(8)
Pocket Monsters [GB]	7.	(6)
Turok 2 [N64]	8.	(–)
Klonoa [PS]	9.	(–)
Breath of Fire III [PS]	10.	(9)
Banjo-Kazooie [N64]	11.	(11)
ODT [PS]	12.	(–)
Mortal Kombat 4 [N64]	13.	(12)
Bushido Blade 2 [PS]	14.	(15)
Xenogears [PS]	15.	(10)
NHL '99 [N64/PS]	16.	(–)
Tomorrow Never Dies [PS]	17.	(14)
Dead or Alive [PS/SA]	18.	(16)
1080° [N64]	19.	(20)
F-Zero X [N64]	20.	(13)

Listan framröstas av Super PLAYs läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

Vinn 100 bilar

I *Gran Turismo* finns drygt 100 olika bilar tillgängliga och nu har du chansen att vinna det fantastiska PlayStation-spelet och bli ägare till alla dessa. Allt du behöver göra är att svara på några frågor om Sonys spel.



Vad heter det japanska Sony-team som ligger bakom *Gran Turismo*?

1. Polys
2. Police
3. Poy Poy

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan bredvid. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712 - 110 30 (4.55 kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

SEGA HOTLINE: Supporttel: 08-600 51 71 (Vard. 17.30-20.00) Infotel: 08-600 15 19

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020-24 40 20

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00-18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00-17.00)

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips!', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Bushido Blade

PlayStation

Att klara *Bushido Blade* är inte det lättaste. Därför har vi plitat ihop en liten snabbguide för att underlätta kampen mot de fyra bossarna.

SCHUVALTZ KATZE

En boss beväpnad med pistol verkar kanske omöjlig att slå, men det är lättare än man tror. Så snart du dyker upp på skärmen ska du hålla ned L1 för att börja springa. Så länge du rusar runt utan att komma rakt framför bossen kan han inte skjuta dig. Vanligen är det även möjligt att vänta tills han tar slut på ammunition (ett magasin med [illegible]), men det är inte nödvändigt. Det är bara att springa sick-sack mot honom och hugga till med svärdet. Om han inte blir besegrad vid första hugget måste du direkt fortsätta att hugga mot honom.
[illegible] kommer Katze att ta ett par bakåtsteg för att komma undan, men då är det bara att trycka ned L1 för att springa ikapp.

SANZAKA

Tack vare sin ombyggda Naginata har Sanzaka mycket lång räckvidd, vilket gör honom svårslagen. Han attackerar ständigt genom att stöta eller hugga mot dig, vilket gör det nödvändigt att ofta backa undan för att inte bli träffad. [illegible] är den bästa attackmetoden att helt enkelt vänta tills han just avslutat en attack, och då genast utföra en snabb framstöt eller kombinationsattack. Förutom att Sanzaka har svårt att parera långa attacker har han [illegible] några riktiga svagheter.

Precis som alla möten i *Bushido Blade* handlar striden mot Sanzaka alltså om snabba reflexer och förmågan att utnyttja en motståndares misstag.

HOKKYOKU TSUBAME

Tsubame är en kraftfull opponent, och den som använder något av de kortare vapnen mot henne går garanterat mot en säker död. Å andra sidan blir hon ganska lätt att handskas med om man använder ett vapen som är längre än hennes. Då är det bara att locka henne till anfall, och sen kontra direkt med några kraftiga mothugg.

HANZAKI

Om du tar dig an den här bossen måste du tänka på en grundläggande och mycket viktig regel: kom aldrig för nära Hanzaki. Då blir du slarvsylta på en gång. Att försöka parera hans attacker är inte heller något bra tips. Det bästa alternativet är att undvika hans attacker så gott det går, och sen kontra med snabba, djupa hugg. Om det inte funkar kan du prova att skada Hanzakis ben och sen avsluta med en saftig genomborrning när han kryper på marken.

YTTERLIGARE SLUTSCENER

När du har sett de första slutscenerna kommer du att förstå varför det finns ytterligare en slutscen för varje karaktär. Men att nå till den sista avslutningen är inte lätt. Här kommer lite hjälp på vägen.

Det finns två huvudregler som du måste följa för att lyckas; du ska alltid följa *Bushido Blades* "Code of Honour" till punkt och pricka, och dessutom får du inte ta någon som helst skada innan du har kommit till den allra sista bossen.

Besegra den första motståndaren, och var noga med att inte bli träffad på något sätt. När du kommit till den andra motståndaren ska du genast trycka ned L1 och springa vidare till brunnen vid byggplatsen. Innan du hoppar ned i brunnen ska du skada dina motståndares ben, vilket gör att du inte behöver möta dem igen förrän du kommit till den femte striden. Sen måste du besegra den femte motståndaren och de fyra följande bossarna utan att bli skadad en enda gång, något som är allt annat än lätt.
Nu är det svåraste över, och det är dags att möta en av de tre gömda bossarna Kindati, Hongou eller Black Lotus. Har du väl kommit så här långt är det inte speciellt svårt att bekämpa den gömda bossen, särskilt eftersom etikettreglerna inte längre gäller. Du kan använda så många continues du vill för att besegra den sista bossen, och sen är det bara att luta dig tillbaka för att titta på den sista slutscenen för din karaktär.

WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98

NINTENDO 64

Midways NHL-spel är tillbaka i ytterligare en ny version, givetvis komplett med alla förändringar som skett i ligan till den aktuella säsongen. Den som gillade Olympic Hockey Nagano 98 kommer även att gilla Wayne Gretzky 3D Hockey 98 - det är nämligen precis samma spel, fast med olika lag. Midways hockeyspel har sett likadana ut sen starten, men nu kan du själv ändra på det hela med hjälp av några finurliga koder.

För att använda fusken ska du gå till Options-skärmen och trycka in koden C →, C ←, C ←, C →, C ←, C ←, C →, C ←, C ←, medan du håller ned L-knappen.

När koden är inknappad kommer en sifferrad att visas längst ned på skärmen. De sex första siffrorna kan användas för att ändra på spelarnas utseenden.
C ↓ + R förändrar det första sifferparet, C ← + R det andra, och C ↑ + R det tredje.
Här kommer listan över vad de olika sifferkombinationerna åstadkommer:

100000	Feta spelare
010000	Feta spelare med stora huvuden
110000	Feta spelare med små huvuden
001000	Små spelare
000100	Långa spelare
000010	Små spelare
000001	Smala spelare
110110	Långa spelare med små huvuden
010010	Små spelare med stora huvuden
010101	Långa spelare med stora huvuden
010001	Smala spelare med stora huvuden

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

NINTENDO 64

Titus bilspel är ett välkommet tillskott till det tunnsådda racingutbudet till Nintendo 64. Dessutom är det ganska underhållande, och roligare blir det om man får köra de gömda bilarna. Det här ska du göra för att hitta dem:

Bugatti EB110 - klara Championship Mode på nivån Novice
Ferrari F50 - klara Championship Mode på nivån Expert
Ferrari Testarosa - klara Basic Arcade Mode på nivån Novice
Porsche 959 - Klara Basic Arcade Mode på nivån Expert
Vector - Klara Pro Arcade Mode på nivån Novice
Dodge Viper - Klara Pro Arcade Mode på nivån Expert

SAN FRANSISCO RUSH

NINTENDO 64

San Fransisco Rush är ett lite annorlunda racingspel. Bilarna spenderar mer tid i luften än på marken och det finns mängder av hemligheter att leta efter. Vi hjälper dig hitta några av dem, och bjuder dessutom på några intressanta fuskkoder.

En hemlig tunnel finns att hitta i bana 2. En bit in i banan kommer du till ett ställe där vägbanan har rasat. Strax innan finns ett vägskäl där du ska ta till vänster. Med träning kan du klara att hoppa över den raserade vägbanan, vilket för dig till en hemlig loop och två hemliga nycklar.

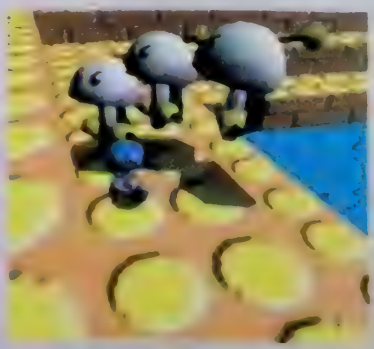
I bana 6 finns det en gömd stuntbana vid foten av ett berg. För att hitta den ska du följa stigen som leder förbi en vit fästning. Stuntbanan ligger strax ovanför en bergsklippa som vänder sig bort från fästningen. Eftersom klippan ligger långt nere vid vattenbrynet krävs det träning och försiktighet för att lyckas ta sig dit.

KODER:

Håll nere Z och tryck C-←, C-→, C-→ C-← för att inte flyttas fram efter en krasch.
Ta bort auto abort - gå till setup-skärmen och tryck C-↑ fyra gånger.
Enorma bakhjulsdäck - gå till car select-skärmen och tryck C-→ fyra gånger.
Enorma framhjulsdäck - gå till car select-skärmen och tryck C-← fyra gånger.
Ändra gravitationen - gå till setup-skärmen och tryck ↑, ↓ medan du håller inne Z. Släpp sen Z och tryck ↑, ↓, ↑, ↓.
Ändra perspektivet - Håll ned L och tryck spaken ↑ eller ↓.
Kör igenom motståndarna - gå till setup-skärmen och tryck ←, →, C-→, C-↑, C-←, C-↓, Z.
Kör på natten - pausa under spelets gång och gå till option-menyn. Välj sen extreme fog med alla C-knapparna nedtryckta.
Byt färg på dimman - gå till car select-skärmen och tryck C-↓ tre gånger medan du håller inne Z.
Stäng av klockan - gå till setup-skärmen och tryck C-↓, C-↑, C-↑, C-↓ medan du håller inne Z.
Tävla som en mina - gå till car select-skärmen och tryck C-→, C-→, Z, C-↓, C-↑, Z, C-←, C-←.
Spela utan texturer - gå till setup-skärmen och tryck C-→, L, Z, C-→, L, Z.
Byt storlek på bilarna - gå till car select-skärmen och tryck C-↓, C-↑, C-↑, C-↓ i snabb takt.

CHAMELEON TWIST

NINTENDO 64



Kameleonten Dave och hans superlånga tunga spelar huvudrollen i detta märkliga äventyr. Om du har svårt att överleva så kan du begagna dig av ett enkelt trick för att få oändligt med energi. Spara ditt spel på ett minneskort, och avsluta spelet. Ladda sen helt enkelt spelet igen, och du kommer att ha fullt med energi.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

NINTENDO 64

GT Interactives spel är väl kanske inget mästerverk. Ganska långt därifrån faktiskt. Men här kommer några knep för att piffa upp det kacka fightingäventyret med allas vår Sub Zero en aning.

För att direkt hoppa fram till Quan Chi eller Shinnok ska du använda detta lilla knep:

- Precis när Sub Zero dör innan en checkpoint ska du hålla A-knappen intryckt för att komma till Quan Chi. Gör samma sak för att komma fram till Shinnok, men håll då inne B-knappen istället.

När du väl har kommit fram till Shinnok börjar det svåra. Så här gör du för att lättast besegra honom:

- Shinnok har en ogenomtränglig sköld som bara sänks när han skjuter, därför ska du frysa honom med ett isskott så fort han sänker garden. Skicka sen ytterligare ett isskott mot honom, och spring tillbaka till teleportören. Den kommer att ta dig till en annan teleportör som finns bakom Shinnok. Eftersom hans sköld bara fungerar framåt kan du sen springa fram till honom och sno hans medalj. Då förvandlas Shinnok till ett monster, och du kan fortsätta in genom en magisk portal för att träffa Rayden och Shang Tsung.

VIRTUAL ON

SATURN

Om du gillar att se enorma metallmonster drabba samman så att gnistorna yr, då är detta ett spel för dig. Här kommer några trevliga fusk för att du ska få ännu roligare.

För att själv kunna spela med bossen Jaguarandi ska du utföra följande:

- När texten "Press Start Button" blinkar på titelrutan ska du dra spaken bakåt och samtidigt trycka på L och R. Om du tryckt koden rätt kommer du att höra en explosion. Du kan nu välja Jaguarandi på Machine Select-rutan.

Använd dig av detta fusk för att ändra på robotarnas färger:

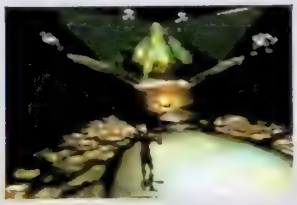
- På huvudmenyn ska du gå till det game mode du vill spela och sen välja det med L-knappen.

Nästa fusk får Raiden och Temjin att uppträda i hemliga fäger:

- När texten "Press Start Button" blinkar på titelrutan ska du föra spaken framåt och samtidigt trycka på L och R. Om du tryckt koden rätt kommer du höra en explosion, och de två robotarna kommer att ha bytt färger.

Och så till sist ett fusk som påverkar kameravinkeln:

- Tryck ↓ X+Y+Z under spelets gång så kommer kameravinkeln att ändras.



MDK

PLAYSTATION

Neversoft lyckades oväntat bra med sin konvertering av detta underliga PC-äventyr. Nu kan du själv välja och vraka mellan spelets alla banor, med hjälp av detta bekväma fusk.

- På huvudmenyn ska du hålla nere alla L-knapparna samtidigt, och trycka in sekvensen ↑, →, ▲, ●, →. Släpp sen upp knapparna snabbt så att Stage Select-texten stannar på skärmen. Tryck sen ■ för att välja bana, och ● för att byta arena.

PARAPPA THE RAPPER

PLAYSTATION

Alla älskar den rappande hunden. Men han är inte så oskyldig som man kunde tro, och ibland hoppar det grodor ur hans mun. Tryck in följande koder för att höra Parappa avslöja ett par politiskt inkorrekta fraser:

NIVÅ 3

- "I got all the skunk" - L, ●, ✖, R, R
- "I will try the skunk" - L, L, L, R, R
- "All you ever need is the skunk" - ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, R, R

NIVÅ 4

- "Mix the crack" - ●, ●, ●, ▲
- "All we gotta do is the crack" - R1, R1, R1, ▲

För att spela som Sunny eller Ninja ska du lyckas med följande bedrifter:

- Klara nivå 1 med minst 3000 poäng och betyget Cool, klara nivå 2 med betyget Cool blinkande, klara nivå 3 och 4 med minst 2000 poäng och betyget Good, klara nivå 5 med minst 4000 poäng och betyget Cool, och klara nivå 6 med minst 2000 poäng och betyget Cool. När du påbörjar en ny omgång kommer du att kunna spela som Sunny eller Ninja.

COOL BOARDERS 2

PLAYSTATION

Cool Boarders 2 är kanske inte världens bästa spel, men det kan ändå vara hyggligt underhållande. Och givetvis blir det roligare med hjälp av ett par väl valda bonusar. Till exempel kan det vara kul att spela som Alien eller Snowman. Det går att ändra på två olika sätt:

- Antingen kan du utföra alla 100 tricks i Master Mode och sätta alla rekord i Freestyle Mode. En annan metod är att uppnå poängen 40.0 i halfpipen.

För att få tillgång till några häftiga bonusbrädor ska du

- spela freestyle mode med alla banor, och sen sätta högsta rekord i alla banorna.

I Mirror Mode får du spela med spegelvända banor. För att öppna Mirror Mode ska du

- klara snowboarding combined mode och sen gå till valmenyn. Tryck Select på handkontroll 2 och sen R1+■ på Mode Selection-rutan. Klarar du dessutom att komma på första plats i mirror mode så får du spela som karaktären Boss.

CRASH BANDICOOT 2

PLAYSTATION

Den galna jycken Crash har blivit PlayStations egen Mario. Med denna uppföljare finslipade Naughty Dog sitt koncept och gav Crash ännu en chans att busa med den onde Dr Neo Cortex. Här kommer ett minitips för att ge Crash tio nya liv:

- I det andra Warp-rummet, som låter dig hoppa till banorna 6-10, finns en liten isbjörnsunge. Hoppa helt enkelt på hans huvud så blir Crash tio liv starkare.

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

PLAYSTATION

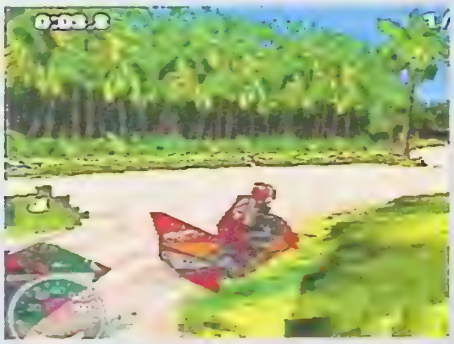
De flesta har väl redan spelat Westwoods ypperliga konvertering av denna grymt välgjorda PC-titel. Men det är inte lika många som har klarat hela spelet. Om du hör till dem som behöver lite hjälp på traven ska du ta en titt på följande fusk.

Avfyra A-Bomb - ●, ✖, ●, ▲, ■, ▲
Vinn striden - ✖, ■, ■, ●, ▲, ●
Pengatillskott - ■, ■, ●, ✖, ▲, ●
Byt Ore mot Trupper (endast i link-up) - ✖, ●, ▲, ▲, ●, ✖

Det bästa har vi dock sparat till sist; här kommer spelets sista lösenord:
Allies nivå 15 - M31O2QMBV

JET RIDER 2

PLAYSTATION



I Single Tracks futuristiska racingspel finns det en hel del gömda finesser och hemligheter. För att komma åt dem på vanligt sätt måste du klara hela spelet, men vi kan erbjuda en enklare lösning.

Pröva till exempel att gå till Trophy Case-skärmen och hålla in L1, L2, R1, R2 samtidigt, och sen trycka ↓, →, ↑, ←, ↑, →, ↓.

Detta ger dig alla de bonusar man vanligtvis får genom att klara hela spelet med alla de olika karaktärerna.

Du kan även fuska till dig att få köra med den mystiska föraren Enigma.

Gå till Options-skärmen och ställ in sex varv per lopp och svårighetsgraden Master. Gå sedan till titelskärmen och tryck ←, ■, ↓, ▲, →, ●, L1och R1 på mindre än fyra sekunder.

ACTUA SOCCER 2

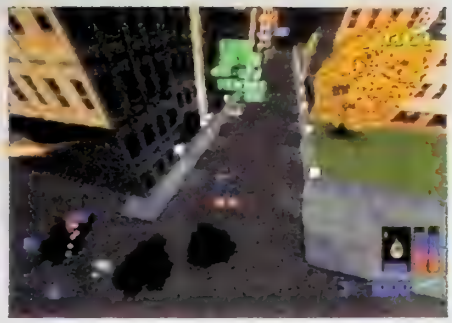
PLAYSTATION

Den här uppföljaren till Gremlins framgångsrika Actua Soccer är perfekt för den taktiske och noggranne spelaren. En del vill kanske krydda spelet med lite onormala företeelser, och för den skull kommer här några fuskkoder:

Spela som Gremlins programmerare - ←, →, ■, ●, ↑, ↓, ■, ●
Super Furry Animals - ←, ←, ■, →, → ●, ↑, ↓
Spökboll - ■, ■, ←, ←, →, →, ●, ●
Beachball - ←, →, ←, ↑, ←, →, ■, ■
Dvärgspelare - ●, ↓, ↓, ■, ↑, ↑, ←, →
Jättespelare - ↑, ↓, ↓, →, ■, ■, ●, ●
Osynliga spelare - ■, ●, ↓, ●, ↑, →, ■, ←
Släckta strålkastare - ←, ←, ←, ●, →, →, →, ■

AUTO DESTRUCT

PLAYSTATION



I det första svenska PlayStation-spelet får vi bränna runt i en högteknologisk kärra som helt saknar motsvarighet i den verkliga världen. För att få tillgång till alla fusk ska du först pausa spelet och aktivera fuskmenyn, sen är det bara att ratta in de andra koderna och köra pellen i botten.

Fuskmeny - ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1
Blood Mode - L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1
Odödlighet - →, R1, ↑, L1, ↑, →, R1, ↓, L1
Änglar - ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1
Swarmers x5 - ↑, ↓, ↑, ←, →, R1, L1, R1, L1
Double Lasers - R1, L1, R1, L1, ↑, ↓, ↑, ←, →
Välj bil -Vänster, R1, →, R1, ←, R1, →, R1
New York Time Trial - L1, →, ↓, ←, ↑, R1
Tokyo Time Trial - L1, ←, →, R1, ←, →, L1
Subway Time Trial - L1, ←, L1, R1, →, R1
Debug-menu - ↑, →, ←, ↓, ●, L1, R1, R1, L1, ●, ↓, ←, →, ↑
Välj uppdrag - ↑, ↓, ●, L1, R1, L1, ●, ↓, ↑
Nästa uppdrag - ■, ●, R1, L1, ●, ↓, L1, Upp
Extra Nitros - L1, ●, ↓, L1, ↑, ■, ●, R1
Alla pengar - L1, R1, ↑, ●, ↓, ■, →, R1, L1
Extra tid - ↓, L1, L1, ●, ●, R1, ↑, ■, L1
Osårbarhet - L1, L1, L1, L1, ←, ●, ●, ■, L1
Oändligt bränsle - L1, ●, ←, L1, ●, R1, L1, ↑, R1, ↓
Alla Trials - R1, L1, ●, ←, ●, ●, ←, L1, ●
Car Tune-Up Menu - L1, R1, L1, ↑, ↓, ●, ↓, →, ←, ■, R1

MICRO MACHINES - V3

PLAYSTATION

I minibilarnas värld kan vad som helst vara en racingbana. Och som om bredsladdar på frukostbordet inte vore knasigt nog kommer här ett gäng koder för att göra det hela ännu mer livligt.

STORSTUDS

Under spelets gång trycker du ■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓, Ett ljud indikerar att tricket är utfört. För att återgå till normalt läge igen trycker du bara om koden.

DUBBEL FART

Under spelets gång trycker du ■, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ✖, ✖, ✖, Ett ljud kommer då att indikera att tricket är utfört. För att återgå till normal fart trycker du bara om koden.

DEBUG MODE

Under spelets gång trycker du ■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, ✖, Ett ljud indikerar att tricket är utfört. Nu kan du göra en rad olika saker...

Avsluta spelet genom att vinna det - Select+✖ Ändra kameravinkeln - Select+↑, ↓, ←, → Zooma in och ut med kameran - Select+L2/R2
Spräng alla bilar - ✖+▲+●+■

Du kan dessutom ändra din bil till en pansarvagn genom att skriva in TANKS4ME som spelarnamn. Om fusket fungerar så uppstår ett oljud, sen kan du byta tillbaka till ditt riktiga namn. Notera att om du försöker använda tanksen på vattnet kommer de att sprängas.

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg

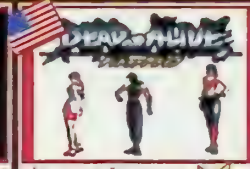
Tfn / Fax 0340-67 88 80

Försvara Luna kolonin med ditt rymdskepp. Squares otroliga Shoot 'Em Up-spel 499:-*

Ett nytt RPG från skapamo av Suikoden. Skapa demoner att hjälpa dig i ditt uppdrag. 499:-*

+ MULTI X CHIP
+ RGB SCART 499:-*

Föd upp monster och träna dem till gladiatorer 499:-*



BÄTTRE GRAFIK ÄN TEKKEN 3 STÖDER RUMBLE JOYPAD 499:-*

Större - Bättre - Blodigare ÅRETS SPEL? 499:-*

BÄSTA BILSPELET NÅGONSIN !!! 499:-*

Tillbehör

Sony Joypad	229:-
Sony Memory Card	225:-
Link Kabel	99:-
PAL Booster	99:-

PERFEKTA FUSK TILLBEHÖRHET

GAMESHARK

Få tillgång till alla gömda hemligheter. Få oändligt med liv, pengar, ammunition osv 499:-

GUIDER

Finns även till
Alundra
Breath of Fire III
Final Fantasy 7
FF Tactics
Resident Evil 2
Tekken 3
Tomb Raider 2

Upptäck alla hemligheter! 149:-

MULTI X CHIP

Chipet är en IC-krets som med 4 lödpunkter monteras fast på Playstations kretskort.
OBS LÖDKUNSKAPER KRÄVS
Klarar alla originalspel från USA, Japan och Europa
Svensk manual ingår

RGB SCART

Krävs för att få färg på Multi X Spel 150:-

VALFRITT US SPEL + MULTI X CHIP + RGB SCART 599:-*

Erbjudandet gäller under maj

* US/JAP-spel kräver Multi X och RGB-Scart

BEGRÄNSAT ANTAL !!

Tomb Raider II + Memory Card (15) 495:-

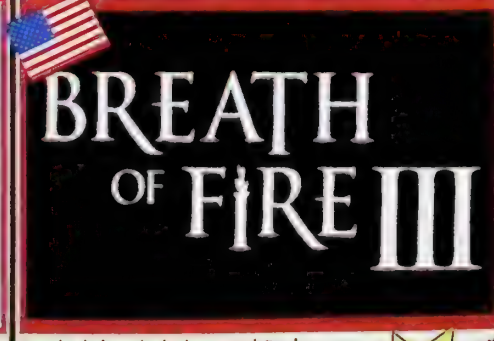
Börja som legoknekt och bli en krigsherre genom strategiska strider. Genom beslut på och utanför slagfältet triumferar du. 499:-*

Magiker, robotar, dårar och hjältar möts. Världen och karaktärerna utvecklas ständigt och kommer att hänföra dig! 499:-*

BÄSTA FIGHTING SPELET

TEKKEN 3 + Sony Analog Rumble RING

499:-* BESTÄLL NU 499:-*



Upptäck hemligheten med Drakens helgedom. Fängslande intrig, fullt med kraftig magi och intensiva strider. 499:-*

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av:

GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med föräldrars underskrift.

Outhämtade försändelser debiteras med 399:-

Alla beställningar skickas mot postförskott

Återförsäljare

Vi erbjuder dig de bästa priserna på USA Import

SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

Drömtävling

Drömmer du om att spela *Zelda* till PlayStation? Då har vi spelet för dig. *Alundra* är nämligen Sonys svar på Nintendos klassiska äventyr och vi har tre exemplar av spelet som vi vill bli av med.

Karaktären Alundra är skapad av illustratören Miyoshi Tamaki. Vilket känt Mega Drive-spel har han också designat?

1. Quackshot
2. Ecco the Dolphin
3. Landstalker

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712 - 110 30 (4.55kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

SUPER POWER 1/93 – 3/93 SLUT

SUPER POWER 4/93

Vi avslöjar dagens spelnyheter: *StarWing*, *Road Runner* och *FF – Mystic Quest*. Dessutom berättar vi allt om Atari och spanar in det nya systemet 3DO.

SUPER POWER 5/93

Alla spelnyheter, *Mortal Kombat* och spelmässan i Japan. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

SUPER POWER 6/93 – 1/94 SLUT

SUPER POWER 2/94

RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II*, *Clayfighter*, *Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3/94

Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana*, *Lufia*, *Equinox*, *NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

SUPER POWER 4/94

Fotbollsfeber! Vi har testat *FIFA*, *Striker*, *World Cup '94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide. *Super Metroid*-smygtitt och killarna bakom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 5/94 – 6/94 SLUT

SUPER POWER 7/94

Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX*, *Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

SUPER POWER 8/94

Vi har spelat Ultra 64! Och recenserat *Donkey Kong Country*, *Super Punch Out*, *Street Racer*, *Mickey Mania* och *Lion King*. Och vi hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95

Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III*, *Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hur nyttigt om Virtual Boy.

SUPER POWER 2/95

Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Segas Saturn och guide till *Jurassic Park*, *Blackhawk*, *Ultimate Fighting*, *Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95

Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country* och *Return*, *Vegas*, *Super Return of the Jedi*, *Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 4/95 SLUT

SUPER POWER 5/95

Stor guide till *Killer Instinct*! Mer Next Generation med smygtittar på *Rally*, *Racing*, *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate*, *Boulder* och *T2 Judgement Day*.

SUPER POWER 6–7/95

Dubbelnummer! Specialnummer! Spel, E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora *Judge Dredd*.

SUPER POWER 8/95 – 9/95 SLUT

SUPER POWER 10/95

Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger*, *Phantasy Star IV*, *Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.

SUPER POWER 11/95 – 12/95 SLUT

Super PLAY 1 – 2 SLUT 96

Super PLAY 3 MAJ 96

De japanska rollspelen erövrar västvärlden. *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 4 – 9 SLUT 96

Super PLAY 10 DEC 96

PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider*, *Porsche Challenge*, *2 Xtreme*, *Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 11 – 12 SLUT

Super PLAY 13 MARS 97

Vi firade Super PLAYs ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64*, *Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 APRIL 97

Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 15 MAJ 97

Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 16 JUNI 97

Vi recenserar framtidens kontrollspel redan idag och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night*, *Star Fox 64* och *Ninja*. Psygnosis och dessutom om hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 17 JULI 97

22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta Mario Kart 64-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve*, *PaRappa the Rapper*, *War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 18 AUG 97

Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 19 SEPT 97

Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Artiklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i Oddworld. Recensioner av *Lylat Wars*, *Sonic Jam*, *Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 20 OKT 97

Final Fantasy, sagan utan slut. ECTS '97: Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007*, *G-Police*, *NHL '98*, *Abe's Oddysee*, *Last Bronx* och *Multi Racing Championship*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 21 NOV 97

Vi möter Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Top Gear Rally* och *Time Crisis*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 22 DEC 97

Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing*, *Crash Bandicoot 2*, *Harvest Moon*, *Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*.

60 kr med CD, 35 kr utan CD, endast CD 29 kr

Super PLAY 23 JAN 98

Under vårt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64*, *Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi spelåret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

Super PLAY 24 FEB 98

Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo*, *Quake 64*, *Pocket Monsters*, *Final Fantasy*-anime och *Street Fighter II*.

Super PLAY 25 MARS 98

Vi avslöjar hur Sega ska segra, förklarar varför *Tekken 3* blir årets bästa beat 'em up och pratar med teamet bakom *Tomorrow Never Dies*.

Super PLAY 26 APRIL 98

Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos Game Boy med färgskärm.

Mängdrabatt!

Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor.

Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor.

Är din samling komplett?

KÖP GAMLA NUMMER

Nu har du chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsol-tidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25 - 9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

NINTENDO 64

Aerofighters Assault	Shoot 'em up	För meningslöst för att vara sant.	**60**	SP 25
Cruis 'n USA	Racing	Brist på variation är en av spelets största nackdelar. Den stela kontrollen är en annan.	**52**	SP 23
Dark Rift	Beat 'em up	Det bästa beat 'em up-spelet till Nintendo 64 hittills.	**80**	SP 23
Duke Nukem 64	Shoot 'em up	Minst lika bra som datorversionen och väl anpassat till konsol.	**85**	SP 23
FIFA: Road to World Cup '98	Sport	Realistisk fotbollsglädje på hög nivå.	**88**	SP 24
Fighters Destiny	Beat 'em up	Inte fulländat, men utan tvekan det mest underhållande beat 'em up-spelet till Nintendo 64. Hittills.	**87**	SP 24
Nagano Winter Olympics 1998	Sport	Konami är ute på hal is. *Track & Field*-spelen var mycket bättre.	**77**	SP 24
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	Beat 'em up	Det absolut sämsta beat 'em up-spelet för närvarande.	**41**	
Mystical Ninja starring Goemon	Äventyr	Ett utmärkt och underhållande äventyr till Nintendo 64.	**89**	
NBA Pro '98	Sport	*NBA Pro '98* varken funkar eller dunkar till Nintendo 64.	**65**	
NHL Breakaway '98	Sport	Ett utmärkt hockeyspel i gammal god tradition.	**88**	SP 24
Olympic Hockey	Sport	Ta en titt på *NHL Breakaway '98* istället.	**73**	
Quake 64	Shoot 'em up	Ett spel med många kvaliteter, men som kunde ha varit ännu bättre.	**82**	
San Francisco Rush	Racing	*San Francisco Rush* är galet och annorlunda, men bilflygning är ingenting som håller i längden.	**82**	SP 23
Snowboard Kids	Sport	*Super Mario Kart* på snowboard. Nästan.	**80**	SP 24
Tetrisphere	Pussel	För en gångs skull är inte Tetris en evighetsmaskin.	**80**	SP 24
WCW vs. NWO World Tour	Beat 'em up	Ett välgjort spel som saknar stämning.	**78**	SP 25
Yoshi's Story	Plattform	Yoshi's Story är ett helt underbart roligt spel så länge det varar.	**90**	

PLAYSTATION

Actua Ice Hockey	Sport	Det hade varit bättre om EA Sports hade fått OS-licensen istället.	**70**	SP 24
Actua Soccer 2	Sport	Konstgjord, men underhållande fotboll.	**85**	SP 23
Auto Destruct	Shoot 'em up	Konventionellt koncept men massor av originella inslag. Ett spännande actionäventyr helt enkelt.	**88**	SP 23
Bloody Roar	Beat 'em up	Ett hyfsat beat 'em up som lever på sina originella inslag.	**80**	SP 24
Bushido Blade	Beat 'em up	Ett djärvt och originellt spelupplägg som dock inte känns helt färdigutvecklat.	**82**	SP 24
Bust-a-Move 3	Pussel	När man har börjat spela är det omöjligt att sluta.	**89**	SP 25
Chill	Sport	Som att åka snowboard med sandpapper under brädan.	**60**	
Clock Tower	Äventyr	Ganska enformigt äventyr som bara lämpar sig för skräckälskare.	**70**	SP 23
Command & Conquer: Red Alert	Strategi	En lyckad uppföljare som har allt som originalet skulle ha haft.	**93**	SP 23
Dark Omen	Strategi	Ett godkänt strategispel som dock är i stort behov av förbättringar.	**75**	
Diablo	Äventyr	Ett spel som passar minst lika bra till PlayStation som till PC.	**87**	
Jet Rider 2	Racing	Single Trac borde ha kunnat göra bättre ifrån sig.	**72**	SP 25
Marvel Super Heroes	Beat 'em up	Välgjort, men vi har sett det så många gånger förut.	**80**	SP 23
MDK	Äventyr	Ett utmärkt äventyr med många nya infallsvinklar och spelidéer.	**85**	SP 23
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero	Beat 'em up	Det absolut sämsta beat 'em up-spelet för närvarande.	**41**	
Nagano Winter Olympics 1998	Sport	Konami är ute på hal is. *Track & Field*-spelen var mycket bättre.	**77**	SP 24
NBA Pro	Sport	Bättre konsolbasket finns inte.	**90**	SP 24
Need for Speed III	Racing	Nu har EA äntligen hittat rätt formel för *Need for Speed*.	**87**	
Newman Haas Racing	Racing	Ett mycket gångbart alternativ till *Formula 1 '97*.	**86**	SP 25
NHL Face Off '98	Sport	Ett medelmåttigt spel för den som dyrkar NHL.	**80**	SP 25
One	Äventyr	*One* är ett vackert men också mycket tråkigt spel.	**68**	SP 25
Point Blank	Shoot 'em up	Ett knäppt och udda spel som roar en stund.	**78**	SP 25
Powerboat Racing	Racing	Den här typen av pinsamheter får inte förekomma.	**45**	SP 25
Power Soccer 2	Sport	Totalt sett har Psygnosis inte förbättrat sitt spel märkbart.	**73**	SP 23
Rascal	Plattfrom	På tok för svårstyrt men fantasifullt olikt andra plattformsspel.	**78**	SP 25
Reboot	Shoot 'em up	Electronic Arts lyckas både överraska och underhålla.	**85**	
Resident Evil 2	Äventyr	Bättre spel än det här lär vi inte se på ett bra tag. Ett nytt mästerverk är fött.	**96**	
Shadow Master	Shoot 'em up	Ett vackert och snabbt shoot 'em up som håller en stund.	**80**	SP 23
Skull Monkeys	Plattform	En kopia. En ganska billig sådan dessutom.	**73**	SP 24
Snow Racer 98	Racing	Tålamodskrävande och lite tamt, men verklighetstroget och underhållande.	**84**	
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	Beat 'em up	Ett misslyckat försök att rida på *Star Wars*-vågen.	**67**	
Street Fighter Collection	Beat 'em up	Man kan aldrig få för mycket av *Street Fighter*. Eller...	**90**	SP 24
Test Drive 4	Racing	Ett snyggt bilspel som tappar poäng på grund av bristande körkänsla och trista banor.	**73**	SP 24

GAME BOY

Castlevania Legends	Plattform	Ungefär vad man kan begära av ett plattformsäventyr till Game Boy.	**80**	
James Bond 007	Äventyr	*James Bond 007* är ett välkommet äventyr till Game Boy.	**85**	
Tamagotchi	Pussel	Roligare än original-Tamagotchi, men fortfarande lite för simpelt.	**80**	
Wario Land II	Plattform	Det släpps för få bra spel som det här till Game Boy.	**89**	

SATURN

Enemy Zero	Ävenyr	Extremt fin grafik och mycket spännande handling.	**81**	
Marvel Super Heroes	Beat 'em up	Välgjort, men vi har sett det så många gånger förut.	**80**	
Quake	Shoot 'em up	En mycket lyckad konvertering som kommer att glädja samtliga Saturn-ägare.	**89**	
Steep Slope Sliders	Sport	Det bästa alternativet hittills för riktiga snowboard-fans.	**80**	
Street Fighter Collection	Beat 'em up	Man kan aldrig få för mycket av *Street Fighter*. Eller...	**90**	
Winter Heat	Sport	En ny het knappknäckare från de kalla killarna på AM3.	**89**	

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej!

1. När kommer egentligen *Mission: Impossible* till Nintendo 64? 2. Vart tog *Top Gun: New Adventure* vägen? Jag såg reklam för det över två år sedan. 3. När kommer *Hybrid Heaven* och till vilken maskin; Nintendo 64 eller 64DD? 4. Kommer det några tvådimensionella beat 'em up-spel till Nintendo 64? 5. Har ni någon aning om när *Castlevania 3D* kommer? 6. Utvecklar Lucas Arts en uppföljare till *Shadows of the Empire?*
Don

Hej Don!

1. I september. Ett stort reportage om spelet och dess utvecklare kommer i nästa nummer. 2. Det försvann spårlöst. 3. *Hybrid Heaven*, som enligt Konami kommer att bli minst lika stort som *Metal Gear Solid*, kommer till Nintendo 64 nästa vår. 4. Konamis *Rakuga Kids* blir 2D och förmodligen släpper Capcom något av sina 2D-beat 'em up i slutet av 1998. 5. Ja. I Japan släpps det under hösten och till Europa kommer det i december. 6. Ja. *Rogue Squadron* kommer att premiärvisas på E3.
SP

Om allting går enligt planerna kommer *Castlevania 3D* till Sverige några veckor innan jul.

Hej!

När blir er websida klar gällande Arkiv och Info? Det gäller även uppdatering av Aktuella releaser. Tycker att varje gång jag går in på er hemsida så står det "under uppbyggnad", och det har det gjort väldigt länge. Saknar möjligheten att få den informationen från den bästa speltidningen i Sverige. Eller är jag för petig? Köper ändå tidningen varje gång denkommer ut men vill kunna gå in under dagtid på er hemsida ibland, och se denna info innan jag pilar iväg och köper något spel.
Caj

Hej Caj!

Vi utvecklar just nu en ny site som både blir bättre och kommer att uppdateras oftare än den förra. Läs mer om våra nya Internet-planer på sidan 10.
SP

Bästa Super PLAY!

Jag håller just nu på att drunkna i Nintendos hav av nya spelidéer och fantastiska produkter så därför har jag några frågor om framtiden. 1. Kommer Game Boy Light att vara anpassad till Pocket Camera och Pocket Printer och är den i så fall värd att vänta på istället för att köpa en Game Boy Pocket? 2. Ungefär hur mycket kommer Pocket Camera och Pocket Printer att kosta? 3. Vad har egentligen 64DD med Microsoft och Netscape att göra? 4. Kommer ni att recensera *Mario Artist*-serien? 5. Verkar *Super Mario RPG 2* bra trots grafiken?
Nintendo lifeguard

Bäste livvakt.

1. Game Boy Light kommer inte att släppas i Europa utan ersätts av den nya Game Boy med färgskärm. Den kan däremot vara värd att vänta på. 2. En Pocket Camera kostar 549 kronor. En Pocket Printer kostar 699 kronor. 3. Ingenting. Nintendo verkar inte ens planera att göra 64DD Internet-kompatibel. 4. Ja, men inte förrän spelen kommer till Sverige. 5. Ja, det blir säkert i klass med ettan.
SP

Hej SP!

1. Varför tror ni att det har gått så dåligt för Saturn? 2. Lönar det sig att köpa en Nintendo 64 nu när det om något år kommer en ny Sega-maskin och senare en uppföljare till PlayStation? 3. Kommer Electronic Arts alltid att tillverka nya *FIFA*- och *NHL*-spel för varje ny säsong som de har gjort de senaste fem åren? 4. Hur kan det gå så bra för Game Boy i dessa tider? Själv har jag en Game Boy som jag inte har rört på två år, särskilt inte nu när det finns högklassiga konsoler som PlayStation och Nintendo 64. 5. Kommer det i framtiden att produceras 128bits-konsoler?
Firelight

Hej!

1. Den var dyrare än PlayStation när den kom och Sega la inte ned hälften så mycket pengar på marknadsföring som Sony. När den sedan inte sålde så bra slutade många tredjepartstillverkare att utveckla spel till den och så gick det ännu sämre. 2. Det lönar sig alltid att köpa en konsol med bra spel till. Nya maskiner är alltid under utveckling, men varför sitta och vänta när det finns fantastiska spel att spela. 3. Det verkar så. I år har de till och med lyckats släppa två nya *FIFA*-spel. 4. Att Game Boy säljer bra är bara ytterligare ett bevis på att roliga spel är viktigare än tekniskt avancerad hårdvara. Dessutom är det relativt billigt att spela Game Boy 5. Ja.
SP

Game Boy Light släpptes i Japan den 14 april, men kommer aldrig att lanseras i Europa.

Hallå Super PLAY!

1. Varför har inte *Final Fantasy Tactics* kommit till Sverige, det kom till USA för flera månader sedan? 2. Är *Ehrgeiz* ett bra spel? 3. Hur stor chans har man att få sina brev besvarade på Frågor & Svar-, Post- och RPG-sidorna? 4. Svarar ni på spelfrågor i Frågor & Svar? 5. Hur bestämmer ni vilka brev som ni ska sätta in i tidningen? 6. Vilket bilspel tycker ni är bäst just nu? 7. Kommer det att komma något riktigt bra snowboard-spel till PlayStation? 8. Var kan man köpa den svarta PlayStation Yaroze? 9. Vilket av Squares rollspel ser ni mest fram emot just nu? 10. Kommer PlayStation fortfarande att fungera år 2000?
Tobias Persson

Hallå Tobias!

1. Sony och Square har ännu inte bestämt sig för att släppa Squares nya spel i Europa. 2. Ja. 3. Vi får omkring 500 brev varje månad och bara omkring 30 kommer med i tidningen. 4. Vi svarar inte på frågor om hur man klarar ett spel eller besegrar en boss. 5. Vi försöker att välja ut de frågor som flest läsare vill ha svar på. 6. *Gran Turismo*. 7. *Psybadek* kanske inte är något traditionellt snowboard-spel, men det ser ut att bli roligare än både *Cool Boarders* och *Snow Racer 98*. 8. Från USA eller England. 9. *Parasite Eve* och *Xenogears* har vi redan spelat så det får väl bli *Final Fantasy VIII*. 10. Ja!
SP

GT 64 blir det första bilspelet till Nintendo 64 som innehåller riktiga bilmärken

Hejsan SP!

1. Varför kommer det inga seriösa rallyspel till Nintendo 64, någonting i stil med *V-Rally*? 2. Har Nintendo problem med att få använda riktiga bilmärken? Sony använder som bekant riktiga bilar i *V-Rally* vilket gör ganska mycket för känslan. Detta gäller även namn på riktiga spelare i exempelvis *International Superstar Soccer 64*.

Mattias

Hej Super PLAY!

Jag skulle vilja veta lite mer om Katana. 1. Vad kommer Katana och spelen till maskinen att kosta? 2. Ser *Sega Rally 2* bra ut? 3. Är *Virtua Fighter 3* det bästa beat 'em up-spelet någonsin? 4. Till vilken konsol kommer *Scud Race*?

5. Varför kan ni inte recensera arkadspel? 6. Tycker ni att jag ska satsa på Katana? 7. Kommer Sega att uppgradera sina bästa Saturn-spel till Katana?

Joakim Skoog

Hej!

1. Nyutvecklade *V-Rally 64* kommer till Nintendo 64 i höst. 2. Riktiga bilmärken, spelare och dylikt har ingenting att göra med vilken konsol ett spel är utvecklat till. Ocean och Infogrames har fått rättigheter att använda riktiga bilar i *V-Rally* och kommer att göra så även i Nintendo 64-versionen. Även *GT 64* som bara släpps till Nintendo 64 innehåller riktiga bilmärken. Bland fotbollsspelen är det i princip bara Electronic Arts som tillåts använda alla riktiga spelare, lag och turneringar eftersom de har FIFA-licens.

SP

Hej Joakim!

1. Det är fortfarande Segas hemlighet. 2. Den 60 procent färdiga versionen som fanns på ATEI-mässan i januari var otroligt bra. 3. Det är en smaksak. Men det snyggaste beat 'em up-spelet är det definitivt. 4. Om det över huvud taget konverteras så blir det till Katana. 5. Vi skriver ofta vad vi tycker på arkadsidan, men vi betygsätter inte spelen eftersom vi inte har möjlighet att provspela alla arkadspel tillräckligt mycket och länge. 6. Det är omöjligt att svara på när vi inte ens vet vilka spel som kommer till den. 7. Naturligtvis.

SP

Hei Super PLAY!

Vi er to norske gutter som har noen spørsmål til dere: 1. Kan vi abonere på Super PLAY fra Norge? 2. Til hvilke konsoler har de forskjellige *Final Fantasy*-spillene blitt gitt ut på? 3. Når kommer *Ergheiz* til Norge (eventuelt Sverige)? 4. Er det noen sjangs for at noen av *Final Fantasy*-konverteringene til PlayStation kommer i PAL-utgave? 5. Hva er det beste spillet dere har provd? 6. Hvor mange flere Super NES-spill tror dere det kommer? 7. Hva går *Final Fantasy Tactics* ut på og kommer det i PAL version?

Stian og Kristoffer

Hej hej!

1. Visst. Det är bara att ringa Titel Data i Sverige på telefonnummer +46 - 8 652 84 00. 2. *Final Fantasy I*, *II* och *III* släpptes till NES och *Final Fantasy IV*, *V* och *VI* till Super NES. *Final Fantasy IV* och *V* har dessutom konverterats till PlayStation. 3. Det är inte omöjligt att det redan finns ute både i Norge och Sverige när ni läser det här. 4. Nej. 5. Vi har många favoriter. *Super Mario 64*, *Zelda – A Link to the Past*, *Street Fighter II Turbo* och *Final Fantasy II* för att nämna några. 6. Inte många. 7. *Final Fantasy Tactics* är kort sagt ett strategi-RPG som utspelar sig i en typisk *Final Fantasy*-miljö.

SP

Hej!

Jag vill gärna ha tag på musiken till *Final Fantasy VII* på CD. Var kan jag få tag på dessa, och vilken är den bästa? Den med alla originallåtar eller *Reunion*?
Johan

Hej Johan!

Det finns siter på Internet där man kan beställa spelsoundtracks, men de importeras från Japan, ofta via USA, och är därför väldigt dyra. *Final Fantasy VII OSV* innehåller ju alla låtarna ur spelet och är en trippel-CD, medan *Reunion* är en enkelskiva med det bästa, plus några omgjorda versioner av spelets bästa låtar, så det beror på vad du är ute efter.
SP

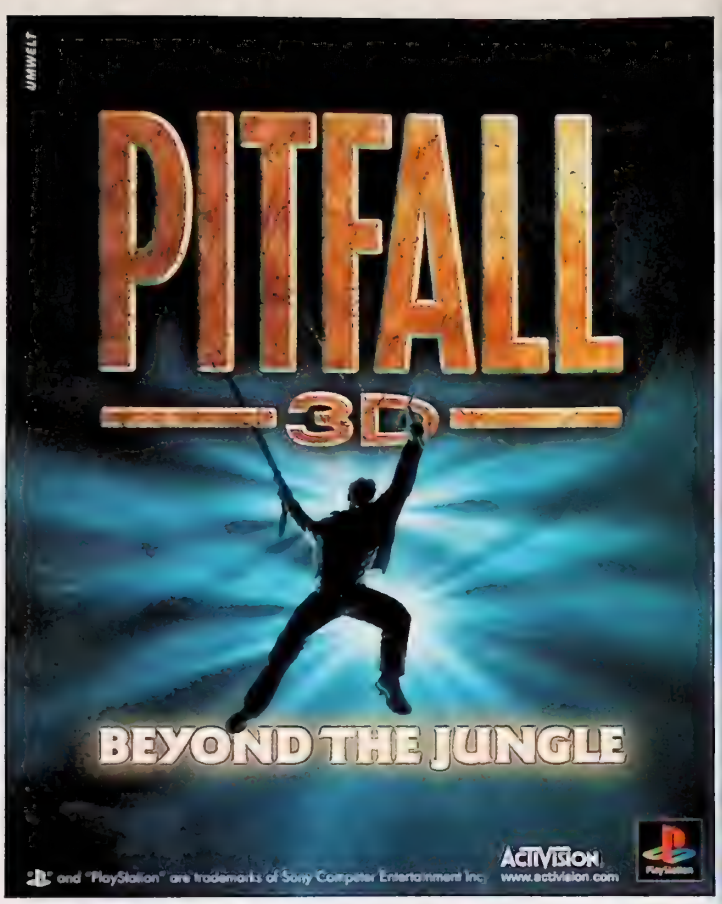
Tjena Super PLAY!

Jag är ett stort *Resident Evil*-fan och jag har lite frågor till er angående tvåan. 1. Är ryktena om att Capcom skrotat en nästan färdig version av spelet sanna? 2. Om ja på fråga 1, är bilderna ur Martins artikel i Super PLAY 23 hämtade ur den skrotade versionen och kan man få tag på den skrotade versionen? 3. Kommer *Metal Gear Solid* att påminna mycket om *Resident Evil*? 4. Vilket spel lirar John mest nu?
Jonathan Andersson

Tja Jonathan!

1. När de bestämde sig för att skjuta upp spelets release 10 månader gjorde de självklart om mycket. Men de har knappast skrotat någon nästan helt färdig version. 2. Bilderna är ur en betaversion av spelet från i höstas. Den versionen går inte att köpa. 3. Inte särskilt, förutom att båda är otroligt bra PlayStation-äventyr. 4. Vad tror du?
SP

John spelar mest *Resident Evil 2* just nu.



SUPER PLAY

Vi vill ha ännu fler återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel-och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar som köps av nästan 100 000 läsare varje månad. Varför inte hos dig.? Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

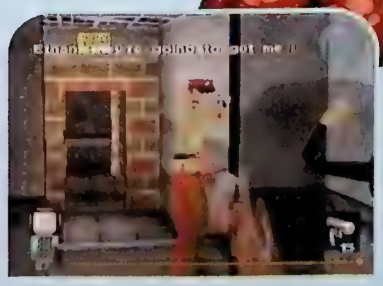
Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Nu även engelska speltidningar

NÄSTA MÅNAD

RPG

Final Fantasy VII var bara början. Under sommaren och hösten släpps fler rollspel än någonsin i Europa. I nästa månads stora RPG-special berättar vi mer om bland annat *Breath of Fire III*, *Legend of Zelda – The Ocarina of Time*, *Parasite Eve*, *Final Fantasy Tactics*, *Shining Force III* och *Holy Magic Century*.



Mission: Impossible

Efter alla förseningar ryktas det att Nintendo 64-spelet blev ett omöjligt uppdrag att slutföra. Vi har infiltrerat utvecklarnas högkvarter för att se hur det egentligen går med projektet.

Klonoa

Varken Crash eller Gex har blivit lika stora som Mario och Sonic. Kan Namcos egen plattformshjälte Klonoa lyckas bättre?

GT 64

Som från ingenstans kom plötsligt det överlägset bästa bilspelet till Nintendo 64. Kan *GT 64* till och med utmana *Gran Turismo*?

Dessutom recenserar vi *Forsaken*, *Panzer Dragoon Saga*, *NBA Courtside*, *Wetrix* och *World Cup '98*.

SUPER PLAY 28 KOMMER DEN 9 JUNI

nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
Vi har öppet vardagar 10–19 och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- [illegible]
- [illegible] 4 [illegible]
- [illegible] 175-225 [illegible]
- [illegible]
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. [illegible] 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att göra postorderbeställningar.

ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

VIKTIG INFORMATION

gällande telefonbeställningar
054-18 83 18 vard. 10-19, lörd. 11-15
- För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner [illegible] nya eller begagnade produkter/spel.
- Pga tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge dock inte upp utan försök igen lite senare. Vi jobbar på högtryck för att kunna expediera just din beställning så fort som möjligt.
- [illegible]
Tack på förhand från oss på Nordic!

HEMKÖRT INOM 24 H

- För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. [illegible] kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. [illegible] Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. [illegible]

OBS! [illegible]

Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

NORDIC GAMES POSTORDE

STANDARD-PAKET
Spara 300:-

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, ett standard minneskort i valfri färg, strömsladd, manual och ett års garanti.

Ord.butikspris 1795:-

Nordic-pris **1495:-**

RACINGPAKET
Spara 70

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, en Mad Catz rumble-ratt, ett nytt valfrit spel, ett 4ggr större minneskor två stycken 2m förlängningska-blar till handkontroll/ratt, ett standard rumblepack i valfri fä strömsladd, manual och ett års garanti.Ord.butikspris 3695:-

Nordic-pris **2995:**

NINTENDO 64-SPEL

Aero Fighter Assault	599
Blast Corps	499
Bomberman 64	499
Chameleon Twist	599
Clayfighter 63+	399
Crusin USA	449
Diddy Kong Racing	499
Doom 64	549
Duke Nukem 3D	599
Extreme G	499
F1 Pole Position	499
FIFA 98	499
Fighters Destiny	599
Forsaken	599
Goldeneye 007	629
Killer Instinct Gold	599
Lamb. Challenge	499
Lylat Wars + Rumble	599
Madden 64	579
Mario Kart 64	599
Mischief Makers	499
MK Mythologies	599
MK Trilogy	599
Multi Racing Ch.	599
Mystical Ninja	699
Nagano Olympics	649
NBA Hang Time	549
NHL Breakaway 98	599
Olympic Hockey	629
Pilotwings 64	499
San Francisco Rush	629
Yoshis Story	599
Star Wars	599
Super Mario 64	449
Tetrisphere	449
Top Gear Rally	629
Turok Dinosaur Hunter	449
Wargods	399
Wave Race 64	449

Forsaken 599:-

Yoshis Story 599:-

SUPER-KLIPP!

Köp 2 eller fler nya N64-spel och du får ett Rumble Pack utan extra kostnad!

0:-

Ord. butikspris 199:-

NINT

RUMBLE PACK MED INBYG 4GGR MINNE 299

Den kända tillbehörs tillverkens Xtreme's ... av Rumble Pack med inbyggt 4ggr minne ... populär artikel till sanslöst bra pris. 2st ... batterier ingår i priset.

249:-

RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE

499:-

R TEL 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50 Nordic games

MARIOPAKET
Spara 400:-
Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, ett valfritt Mariospel; Super Mario, Mario Kart eller Yoshi's Story, ett minneskort i valfri färg, en 2m förlängningskabel till handkontrollen, strömsladd, manual och ett års garanti.

Ord.butikspris 2495:-

Nordic-pris

2095:-

GIGANTPAKET
Spara 1500:-
Basenhet inkl. scartkabel, två original handkontroller, två nya valfria spel, två stycken 2m förlängningskablar till handkontroll, två rumblepack med 4ggr inbyggt minne, en adapter för importspel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och ett års garanti. Ord.butikspris 4995:-

Nordic-pris

3395:-

NDO 64 TILLBEHÖR

MINNESKORT 4 GGR STORRE
[illegible] minneskort som kan spara [illegible] 4st Nintendo [illegible]. Tillverkat av [illegible] Europe Ltd. [illegible] i sex olika färger; [illegible], gult, blått, rött, [illegible] och grått.

199:-

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear
Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m. Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereo-uttag, t.ex:
NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.
Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge till Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.

Tidigare pris 1.495:-

ÅRETS COOLASTE TILLBEHÖR!

ENDAST **499:-**

RENGÖRINGSSET
Problem med smutsiga kassetter till Nintendo 64, Super Nintendo eller Nintendo? Köper du vårt rengöringset slipper du risken att spelet stängs av utan orsak när du spelar, eller att kassetten inte får kontakt med basenheten.

PRISSÄNKT! **99:-**

SHARK PAD PRO 64
Handkontroll tillverkad av Extreme. Exakt samma utförande som Nintendo's original kontroll. Tuff transparent "färg". Med slowmotion och autofire-knappar. Bra kvalité. Rekommenderas!

249:-

PLAY – uppgraderad
KAMPANJPRIS!
[illegible] adapter som gör att du [illegible] i dina favoritspel som [illegible], upptäck nya nivåer, nya [illegible]. Med denna adapter blir dina [illegible]..
[illegible] där du mycket lätt [illegible].
[illegible] Datel byggt in en minnes-[illegible] spara dina favoritkoder. [illegible] förprogrammerad med alla de [illegible]

[illegible] eller ring Datels hotline

ADAPTER
Adapter som gör att du kan spela USA och Japanska N64-spel på din svenska maskin. Perfekt för dig som köper spel på semester, importerar själv m.m. Fungerar med de flesta utländska spel, [illegible] tyvärr inte av Diddy Kong (US) och Goldeneye (US).

199:-

Action Replay	499
Adapter, Importspel	199
Antennkabel för N64&SNES	149
Game Killer	99
HK Acepad Naki	299
HK Färg, Original Nintendo	349
HK Grå Original Nintendo	349
HK Sharkpad Pro Interact	249
HK Sharppad Pro Xtreme	249
Interactor väst, Datel+ Adapter Datel	499
Joystick Arcade Shark	499
Minne 1MB, 4ggr större	199
Minne 4MB, 16ggr större	399
Minneskort standard, olika färger	99
Ratt inkl.rumble, Mad Catz	799
Rengoringset Inovation	99
RGB Kabel för importmaskin	499
RGB Scart Kabel	199
Rumble Pack + inbyggt 4x minne	299
Rumble Pack + inbyggt minne	249
Rumble Pack, 6 olika färger	149
Rumble Pack, original	249
S Video Cable	199
Stereo AV Cable	199
Väska, Carry Case	249
X Tender	99

MINNESKORT STANDARD
Exakt kopior av Nintendo's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalité. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger: transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

99:-

CHK

GAME KILLER
[illegible] med inbyggda fusk. Massor av inbyggda fusk som gör att du t.ex kan hoppa över nivåer, möta gömda karaktärer, få maxpoäng [illegible] Game Killer inbyggt [illegible] på Super [illegible], Pilotwings, Wave Race, Crusin USA, [illegible], Star Wars m.fl.

99:-

GAME BOY (Nintendo)

Samtliga kassetter 249:- /st

Gäller spel i denna ruta

Animaniacs 249	Championship Pool 249	Daffy Duck 249	Darkwing Duck 249
Donkey Kong 249	Flintstones 249	Hunchback of Notre Dame 249	Jurassic Park the Lost World 249
Kirbys Pinball Land 249	Kirbys Star Stacker 249	Mario & Yoshi 249	Mega Man 249
Zelda 4 249	Metroid 2 249	Micro Machines 249	NHL 95 249
Return of Jedi 249	Road Rash 249	Roger Rabbit 249	Speedy Gonzales 249
Spiderman 249	Worms 249	Star Wars 249	Street Racer DeLuxe 249
Super Mario Land 2 249	S M Land 3 Warioland 249	Tale Spin 249	Tetris Blast 249
Tintin i Tibet 249	Tiny Toon Wacky Sports 249	Turn & Burn 249	Warioblast 249

Nordic Games POSTORDER TE

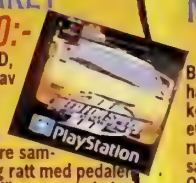
Sveriges bästa paketpriser!!!

STANDARD-PAKET
Spara 250:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia,, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris
1599:-

RACING-PAKET
Spara 1000:-



Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 3 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

NORDIC-PAKET
Spara 750:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris:
1899:-

GIGANT-PAKET
Spara 1300:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två st förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 ggr större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris:
2699:-

HETA NYHETER

Alundra	489
Diablo	429
Gran Turismo	469
Need For Speed 3	429
Premier Manager 98	399
Resident Evil 2	549

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:

ÖVRIGA NYHETER

Arcades Greatest Hits 2	449:-	Kula World	419:-	One	39
Breath of Fire 3	449:-	Lucky Luke	449:-	Pitfall 3D	46
Colin McRae Rally	439:-	Mega Man 8	449:-	Reboot	42
Dark Omen	429:-	Mega Man Battle & Chase	449:-	Road Rash 3D	42
Deathtrap Dungeon	439:-	Men in Black	399:-	Snow Racer 98	41
Forsaken	479:-	Motorhead	449:-	Street Fighter 2 Collection	43
Gex 3D: Enter the Gecko	399:-	NBA Pro	499:-	Theme Hospital	42
Indy 500'	499:-	Newman Haas Racing	479:-	World Cup 98	42
Jet Raider 2	419:-	NHL Face Off 98	349:-	VR Powerboat Racing	44

PLATINAKAMPANJ!!!

Köp 2 eller fler och få en HK Power Pad utan extra kostnad!!!!!! (ord. pris 129:-)

PSX TILLBEHÖR

PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.
Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.
Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's originalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st

RESIDENT EVIL

- Specialkontroller designad för alla Resident spel !

Utvecklad speciellt för att användas med Resident Evil, Resident Evil Directors Cut och Resident Evil 2.
Unik "Gun Grip" med inbyggd fireknapp ger dig den ultimata kontrollen över spelet.
Extra känsligt styrkors för maximal precision. Ergonomiskt utformad för att passa just dig som spelar mycket och länge med Resident spelen. Hela 2 meter lång sladd. Extra unika turbo-knappar. Rek. Varmt för alla fans! Officiell europeisk version, distribueras endast av Nordic Games! Endast 349:-

349:-

PAKETPRIS
SPEL+PAD 849:-
SPEL+PAD+GUIDE 999:-

MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och äkta pedaler med broms och gas. Växelspak för att ge ännu bra realism. En klassiker som alla fanatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

649:-

MINNESKORT 240 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block. Välj minnessida med den knapp som sitter på framsidan. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Motsvarar 16 stycken standard minneskort. Storsäljare!

329:-

HK SONY ORIGINAL

Exakt samma kontroll som medföljer basenheten. Vill du ha ett säkert kort så är det en bra investering...Tre färger; grå, svart och vit.

Köp 2 – betala 239:-/st

269:-

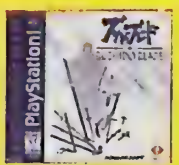
ÖVRIGA ORDINARIE SPEL

Ace Combat 2	389	Lethal Enforces	399
Actua Golf 2	419	Madden 98	349
Actua Ice Hockey	419	Magic The Gathering	399
Actua Soccer 2	419	MDK	349
Addidas Power Soccer 2	399	Midnight Run	399
Arcades Greatest Hits	399	Moto Racer	299
Artrik of Time	399	Nagano Winter Olympics	399
Auto Destruct	399	Nascar 98	349
Bowlin Wars	429	NBA Live 98	349
Bloody Roar	499	Need For Speed 3	429
Broken Sword 2	419	Newman Haas Racing	479
Bubble Bobble	349	NHL 98	349
Castlevania	479	NHL Face Off 98	349
Colonials Palace	449	Nuclear Strike	299
Chill	419	Oddworld Abe's Odessey	299
Clock Tower	399	One	399
Cooley Wars	399	Overboard	399
Command & Conquer Red Alert	479	Parappa the Rapper	349
Crash Bandicoot 2	449	Pax Corpus	439
Cricket	349	Perfect Assain	399
Dark Stone	439	PGA 98	349
Deadly Deception	449	Premier Manager 98	399
Destrega	429	Psychic Force	349
Discworld 2	399	Rampage World Tour	399
Duke Nukem 3D	399	Rapid Racer	299
Extreme Snow Break	399	Reboot	429
FIFA 98	349	Resident Evil 2	549
Fighting Force	399	Resident Evil Directors Cut	419
Final Fantasy 7	469	Risk	429
Formula 1'97	479	Road Rash 3D	429
Formula Karts	349	Rock'n Roll Racing 2	399
Gex 3D: Enter the Gecko	399	Rosco McQueen	349
Gran Turismo	469	Shadow Master	399
Grand Theft Auto	399	Skull Monkey	399
Heavens Gate - Yusha	349	Steel Reign	419
Incubation	459	Street Fighter Ex Plus	459
Independance Day	399	Tennis Arena	369
Jonah Lomu Rugby	449	Test Drive 4	349
Jupiter Strike	479	Theme Hospital	429
Kick Off 2	419	Time Crisis + Pistol	699
Krazy Ivan	449	Vandal Hearts	399
Lemmings Paint Ball	399	Warcraft 2	299
Lucky Luke	399	WCW vs the World	399
Mass Destruction	399	Virtual Pool	399
Micro Machines	349	VR Baseball	349

ORDINARIE SPEL

Allied General 499:-

Ayrton Senna Kart Duel 2 449:-



Bushido Blade 419:-

Bust A Move 3 ..... 399:-

Cool Boarders 2 ..... 419:-

Dark Omen 429:-

Marvel Super Heroes 459:-

Master of Teras Käsi 459:-

Monopoly 429:-

Nightmares Creatures 419:-

Pro Pinball - Timeshock ... 399:-

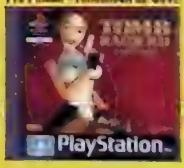
Rascal 479:-

Riven Myst 2 ..... 599:-

Ten Pin Alley 399:-

Theme Hospital 429:-

Toca Touring Cars 439:-



Tomb Raider 2 ..... 439:-

Transport Tycoon 458:-

V-Rally 439:-

VMX Racing 449:-

X Men 449:-

Jet Rider 2 ..... 419:-

Newman Haas Racing 479:-

Snow Racer 98 ..... 419:-

EA SPORTS KAMPANJ

T.O.M. 30 JUNI! 349:-/st

!Samtliga Electronic Arts sporttitlar 1998 endast

NORDIC GAMES POSTORDER TE

BASENHETSPAKET

STANDARD-PAKET *Spara 1300:-*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, ett valfritt reaspel ur nedanstående spalter, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 2700:-

Nordic-pris: **1399:-**

GIGANT-PAKET *Spara 2700:-*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, fyra valfria reaspel ur nedanstående spalter, ett helt nytt valfritt spel, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 4800:-

Nordic-pris: **2099:-**

Ordinarie titlar

- Athlete Kings 299
- Atlantis 599
- Bomberman 349
- Burning Rangers 549
- Bust A Move 2 299
- Bust A Move 3 449
- CROC 299
- Dark Savior 299
- Dead or Alive JAP 599
- Duke Nukem 3D 549
- Duke Nukem 3D USA 299
- Enemy Zero (3cd's) 649
- Exhumed 299
- Farland Saga JAP 699
- Fatal Fury 4 + RAM JAP 699
- FIFA 98 299
- Fighters Megamix 399
- Formula Karts 499
- Highway 2000 299
- House of Dead 549
- House of Dead med pistol .. 749
- Jurassic Park Lost World ... 499
- Jurassic Park L. World USA 299
- King of Fighters 95+ RAM minne 299
- King of Fighters 97 JAP 699
- Last Bronx 499
- Lunacy USA 499
- Madden 98 299
- Manx TT 299
- Mechwarrior 3050 USA 299
- Mighty Hits 299
- Mystaria 299
- Nascar 98 449
- NBA Action 98 499
- NBA Live 98 299
- Need for Speed 299
- NHL 98 299
- NHL All Star Hockey 98 499
- NHL All Star Hockey 98 USA 399
- Nights + Analog pad 399
- Nights + Analog pad USA .. 299
- Pandemonium 299
- Panz Dragon RPG (4CD) JAP . 599
- Panzer Dragon Saga 549
- Pinball Graffiti 299
- Pro Pinball 299
- PTO 2 USA 599
- Quake 549
- Resident Evil 549
- Riven Myst 2 549
- Romance of 3 King 4 USA . 699
- Sega Ages 299
- Sega Rally 299
- Sega Touring Car 549
- Shining In the Holy Ark 399
- Sky Target 299
- Sonic Jam 299
- Sonic R 549
- Sonic R USA 299
- Steep Slope Sliders 499
- Story of Thor 2 299
- Street Fighter Alpha 2 299
- Tomb Raider 299
- Vamp Savior + 4M RAM JAP 749
- Warcraft 2 299
- Winter Heat 499
- Wipe Out 2097 549
- Worldwide Soccer 98 499
- X Men 249
- X Men vs Street Fighter + RAM JAP 899

Atlantis 599

House of Dead 549

Utförsäljning Saturnspel

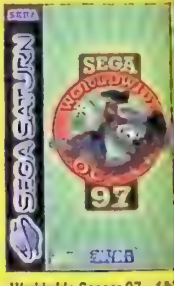
- Actua Golf 169
- Actua Soccer Club Edition . 169
- Amok 99
- Area 51 199
- Black Fire 169
- Blazing Dragons 199
- Breakpoint Tennis 169
- Casper 199
- Chaos Control 99
- Crusader No Remorse 99
- Cyberia 99
- D 199
- Daytona USA C.E. 199
- Die Hard Trilogy 199
- Doom 199
- Earthworm Jim 2 199
- Euro 96 169
- FIFA 97 99
- Fighting Vipers 169
- F Thomas Big Hurt Baseball 99
- Ghen War 169
- Guardian Heroes 199
- Gun Griffon 199
- Hang On GP 199
- Hardcore 4 x 4 199
- Hexen 199
- HI Octane 99
- Horde USA 169
- In the Hunt 169
- Independence Day 169
- Kelo 2 Flying Squadron 199
- Loaded 169
- Madden 97 169
- Magic Carpet 99
- Mansion of Hidden Soul 199
- Mass Destruktion 99
- Mr Bones 99
- NBA Action 99
- NBA Jam Extreme 99
- NBA Jam TE 99
- NBA Live 97 99
- NFL Quarterback Club 96 99
- NFL Quarterback Club 97 99
- NHL 97 99
- NHL All Stars Hockey 169
- NHL Powerplay 169
- Night Warriors 169
- Nights 169
- Olympic Soccer 169
- Panzer Dragon 129
- Pebble Beach Golf 199
- PGA Tour Golf 97 169
- Revolution X 99
- Rise 2 Resurrection 99
- Robopit 99
- Scorcher 99
- Shellshock 99
- Skeleton Warriors 169
- Slam & Jam 96 99
- Space Jam 169
- Spot Goes to Hollywood 169
- Starfighter 3000 169
- Striker 96 99
- Theme Park 129
- Three Dirty Dwarves 19
- Tilt 19
- Toshinden Battle Arena... 16
- Tunnel B1 19
- Valora Valley Golf 19
- Virtua Cop 2 19
- Virtua Hydlide 16
- Virtua Open Tennis 16
- Virtual Golf 19
- Virtual On 19
- World Series Baseball 19
- World Series Baseball 2 19
- Worldwide Soccer 97 19
- Wrestlemania Arcade 19
- WWF In your House 19

Amok 99

FIFA 97 99

Mr Bones 99

Theme Park 129



Worldwide Soccer 97 .. 19

SUPER NINTENDO -SPEL FRÅN 99:-/st

Donkey Kong Country 2 ... 399

FIFA 98 299

NBA Live 97 299

- Bio Metal 199
- Boogerman 299
- Donkey Kong Country 2 399
- Earthworm Jim 2 299
- F-Zero 249
- FIFA 98 299
- Illusion of Time 299
- Incantation 299
- Jungle Book 399
- Killer Instinct 249
- Kirbys Dreamcourse 299
- Kirbys Fun Pack 299
- Kirbys Ghost Trap 299
- Lamborghini American Ch.. 399
- Lion King 399
- Lost Vikings 2 299
- Madden 95 199
- Marvel Super Heroes 399
- Mohawk & Headphone Jack 199
- Mortal Kombat 2 199
- Mortal Kombat 3 399
- Mortal Kombat 3 Ultimate 399
- NBA Jam Tourn. Ed. 199
- NBA Live 97 299
- NHL 97 299
- Pagemaster 299
- PGA European Golf 299
- Pilotwings 249
- Pop'n Twinbee 299
- Prehistoric Man 299
- Realm 299
- Rise of the Robots 99
- Secret of Evermore 299
- Sim City 2000 649
- Smurfs 2: Travel the World 399
- Sparou 399
- Super Ice Hockey 199
- Super Mario Kart 199
- Super Mario World 2 199
- Super Metroid med guide .. 399
- Super Punch Out 299
- Super Street Fighter 2 399
- Super Tennis 249
- Tecmagma 399
- Tetris & Dr Mario 249
- Tetris Attack 299
- Theme Park 399
- Timon & Pumbaa's 499
- Troy Aikman Football 199
- Urban Strike 299
- Weaponlord 299
- Wheat 399
- Winter Gold 299
- World League Basket 199
- World Master Golf 499
- WrestleMania 2: Arcade Game 399
- Zelda 3 med spelguide 399

USA-IMPORT

fran **99:-** st

Nedanstående importspel kräver adaptor (189:-)
Ett spel på köpet!?!! - Beställ 3 importspel och få det billigaste utan extra kostnad!

- Aerobiz Super Sonic 599
- Aladdin 199
- Mortal Kombat 3 399
- Batman Forever 199
- Batman Returns 199
- Battleclash 99
- Brainlord 599
- Brett Hull Hockey 95 199
- Civilization 749
- Clayfighter 2 199
- Clue 199
- Dirt Trax FX 199
- Dragon View 599
- Eye of the Beholder 199
- Fatal Fury 2 199
- Fatal Fury Special 199
- Final Fantasy - Mystic Quest 499
- Full Throttle Racing 199
- Hammerlock 199
- Inindo 599
- Jungle Book 199
- Kawasaki Superbike 199
- Kirbys Avalanche 199
- Kirbys Dreamcourse 199
- Lethal Enforcers med pistol 199
- Lion King 199
- Lord of Darkness 199
- Lufia 2 799
- Maximum Carnage 199
- Metal Combat 199
- Monopoly 599
- Air Do 199
- New Horizons 699
- NHL 97 199
- Olympic Summer Games 399
- Operation Europe 599
- PGA Tour Golf 96 199
- Pocky & Rocky 2 299
- Power Rangers Fighting Ed 599
- Power Rangs- Battle Racers 749
- PTO 2 699
- Robotrek 599
- Romance of 3 Kingdom 3 .. 799
- Romance of 3 Kingdom 4 .. 749
- Secret of The Stars 709
- Sonic the Blastman 2 199
- Speedy Gonzales : Cat Ast. 199
- Stanley Cup 199
- Star Trek Deep Space 9 ... 199
- Star Trek Next Generation . 199
- Street Fighter 2 Turbo 199
- Super Mario RPG, multi 999
- Super Pinball 199
- Super Street Fighter 2 299
- Syndicate 299
- Top Gear 3000 299
- Toy Story 299
- True Lies 199
- War 2410 299
- Weaponlord 199
- Winter Olympics 199
- Wolfenstein 3D 199
- World Heroes 2 199
- Zombies 199

TILLBEHÖR

- AC Adapter SNES/NES 189
- Adapter Universal Adaptor . 189
- Handkontroll Original 249
- Handkontroll Originalskopia 149
- Handkontroll Superpad 149
- RGB/Scart-Kabel 199
- X Tender, forlängskabel 49

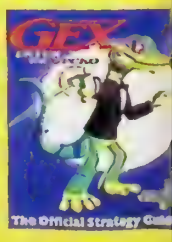
Timon & Pumbaa 's 499

GUIDER

Alundra 199

Final Fantasy 7, officiell 199

Final Fantasy Tactics 199



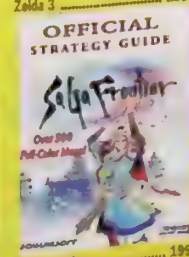
Gex 3D 19

- Albert Oddesey 99
- Alundra 199
- Bushido Blade 199
- Crash Bandicoot 199
- Crash Bandicoot 2 199
- Donkey Kong 3 99
- Final Fantasy 3 199
- Final Fantasy 7, officiell 199
- Final Fantasy Tactics 199
- Gex 3D 199
- Goldeneye 007 199
- Hexen 64 149
- Killer Instinct Gold 199
- Killer Instinct SNES 99
- Mace 99
- Mario Kart 64 199
- Mega Man X 49
- Mortal Kombat 3 Ultimate 149
- Mortal Kombat Mythology . 199
- Mortal Kombat Triology 199
- Oddworld 199
- Phantasy Star 3 99
- Quake 64 199
- Resident Evil 2 199
- Riven Myst 2 199
- Sonic 3D Blast 99
- Soul Blade 99
- Star Fox 64 99
- Super Mario 64 149
- Super Mario RPG 199
- Super Mario World 2 99
- Tomb Raider 2, guide 199
- Toshinden 2 Battle Arena 49
- Warcraft 2 199
- Yoshi's Story 199
- Zelda 3 199

Riven Myst 2 1

Quake 64 199

Resident Evil 2 Perfect Guide 199



Saga Frontier 199

Yoshi's Story 1

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

MEGA DRIVE

Samtliga kassetter 199:-

Aero the Acrobat

Alien Soldier

Boogerman

Classic Compilation

Clue

Comix Zone

Corporation

Demolition Man

Desert Strike

WWF Royal Rumble

Dragons Revenge

Dynamite Headdy

Ecco Tides of Time

FIFA 98

Garfield

Incredible Hulk

Int.Superstar Socc. DL

James Pond 2

Judge Dredd

Lawnmover Man

Light Crusader

Lion King

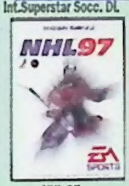
Madden 97

Maximum Carnage

Mega Bomberman

Mega Swiv

NBA Hangtime


NHL 97

Ooze

Pac Panic

Pagemaster

Paper Boy

Paws of Fury

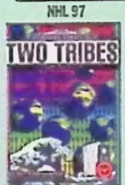
Pebble Beach Golf

PGA European Golf

Pinochio

Pirates of Dark Water

Pitfall


Populous 2 - Two Tribes

Power Monger

Premier Manager 97

Primal Rage

Psycho Pinball

Rocket Knight Adv.

Slammasters

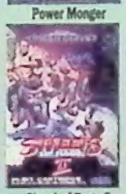
Smurfarna

Soleil

Spot Goes to Hollywood

Star Trek Deep Space 9

Story of Thor


Street of Rage 2

Street Racer

Super Battleship

Super Skidmarks

Syndicate

Tazmania 2

True Lies

Urban Strike

Warlock

Wayne Gretzky All Stars

Vectorman

World Ch. Soccer 2

Ny basenhet inkl. Sonic 1 och 2 kontroller *Endast* 499:-

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Månadens erbjudanden

PlayStation	Ord.pris	Klubbpris
Auto Destruct	439:-	199:-
Formula One 97	499:-	349:-
Real Arcade Gun	549:-	499:-
Sulkoden	399:-	249:-

Nintendo 64	Ord.pris	Klubbpris
Yoshi's Story	599:-	499:-
Rumble Pack + 4xmemory	299:-	199:-
FIFA 98	499:-	449:-
Handkontroll Sharpad	249:-	199:-

Saturn	Ord.pris	Klubbpris
Warcraft 2	499:-	129:-
Nights	169:-	99:-
Atlantis	549:-	499:-

SNES	Ord.pris	Klubbpris
Boogerman	399:-	249:-
Rise of the Robots	99:-	79:-
Terranigma	399:-	249:-

Mega Drive	Ord.pris	Klubbpris
Master System Converter	249:-	69:-
Meancer + 6 spel	399:-	199:-
Lion King	299:-	199:-

Gameboy	Ord.pris	Klubbpris
Super Mario Land 3	249:-	179:-
James Bond 007	399:-	349:-

PC	Ord.pris	Klubbpris
Uprising	349:-	279:-
Riot	99:-	49:-
Krazy Ivan	99:-	49:-

På alla specialerbjudanden är medlemsrabatten redan avdragen. Gäller så långt lagret räcker

Vår nysatsning på Nordiska Spelklubben har under den senaste tiden gett fantastisk respons i form av nya medlemmar. Gå med du också i klubben som är gjord för dig som är en riktig gamer.

Medlemmar kommer du att få *nyhetsblad, medlemstidningar* och vår huvudkatalog. Du får som medlem *10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel.* Dessutom får du *10% extra* när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få *specialerbjudanden* på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

– Investera i ett medlemskap redan idag, det sparar du snabbt ihop!

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget!

Mikael Pettersson, Klubbchef

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-188318

Nordic games NORDIC GAMES POSTORDER TE

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titlar i kursiv stil är ej säkerta när detta skrivs. Antagligen finns de tillgängliga när du läser detta. Osäker? – ring oss gärna och fråga!!

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	325	120
Actua Soccer Club Edition	195	50
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Power Soccer 2	250	80
Adidas Power Soccer 97	150	40
Agent Armstrong	195	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	225	80
Air Race	350	150
Alv Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	40
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	40
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	295	100
Arcades Greatest Hits 2	350	150
Area 51	225	80
Ark of Time	250	80
Assult Rigs	125	40
Auto Destruct	295	100
Ball Blazer Championships	125	40
Batman Forever	250	80
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	350	120
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blam Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	375	150
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	595	200
Broken Sword	225	80
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	250	80
Bubsy 3D	195	50
Bugriders	250	80
Burning Road	195	50
Bushido Blade	375	180
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Carnage Heart	175	50
Casper	225	80
Castlevania	350	150
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	250	80
Chill	350	150
Chronicles of the Sword	250	80
City of the Lost Children	225	80

C&C Red Alert 395:-

Titel	Vi säljer	Köper
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red Alert	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	375	180
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
Criticom USA	75	25
CRDC	295	120
Crow City of Angeles	225	80
Crusader No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D 225	80	
Dark Forces	250	80
Dark Omen	375	180
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	195	50
Davis Cup Tennis	275	100
Deathtrap Dungeon	375	180
Defcon 5	125	40
Descent	125	40
Descent 2	150	40
Descent JAP	75	25
Destruction Derby	175	40
Destruction Derby 2	225	80
Devils Deception	295	120
Diablo	395	200
Die Hard Trilogy	225	80
Disdworld	225	80
Disdworld 2	325	120
Dioruptor	195	50
Doom	250	80
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	350	150
Dynasty Warriors	295	120
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Excalibur	225	80
Exhumed	350	120
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	195	50

Clock Tower 295:-

Titel	Vi säljer	Köper
Extreme Snowbreak	325	120
Fade To Black	195	50
Fantastic Four	250	80
Felony 11 79	275	100
FIFA 96	150	40
FIFA 97	225	80
FIFA 98	275	120
Fighting Force	325	120
Final Doom	295	100
Final Fantasy 7	375	180
Final Fantasy 7 USA	250	50
Fira & Kizwid	225	80
Floating Runner	150	50
Formula 1	225	80
Formula 1 '97	325	120
Formula Karts	250	80
Frank Thomas Baseball	225	80
Frogger	275	120
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Gaiaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Goalstorm	150	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardball	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Heavens Gate	295	100
Hubenkes Popotto	295	100
Hores Adventure	295	120
Horsutes	375	180
Hexin	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	40
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	395	200
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	195	50
Int.Superstar Soccer Pro	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Irongaud	295	100
Jersey Devil	325	120
Jet Raider	195	50
Jet Raider 2	350	150

Theme Park 325:-

Titel	Vi säljer	Köper
Johnny Bazookatone	150	50
Jonah Lumuh Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash	195	50
Jumping Flash 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
Jurassic Park The Lost World	250	80
KL Arena Fighters	325	120
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	395	200
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	195	50
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	195	50
Kurushi	250	80
Last Report	295	100
Legacy of Kain	250	100
Lemmings 3 D	225	60
Lethal Enforces	250	80
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Lomax	250	60
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	175	50
Master of Toras Kasi	395	200
Maximum Force	250	60
MDK	275	100
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega Man Battle & Chase	375	180
Mega Man X3	295	120
Men in Black	395	200
Mickeys Wild Adventure	395	150
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythologies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	275	100
Motor Mash	225	80

Resident Evil 250:-

Titel	Vi säljer	Köper
Motorhead	395	200
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	295	100
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	295	100
NBA in the Zone	150	50
NBA in the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	350	150
Need for Speed	250	80
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	395	200
Newman Haas Racing	395	200
NFL Gameday	150	50
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	275	100
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	125	40
NHL Face Off 97	175	50
NHL Face Off 98	275	100
NHL Face Off USA	95	25
NHL Powerplay	150	40
Nightmare Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe's Oddssey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Ogre Battle USA	395	150
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	195	50
On Side Soccer	195	50
One	325	120
Overblood	225	80
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
Parodius	250	80
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	60

V-Rally 395:-

Titel	Vi säljer	Köper
Perfect Assassin	350	150
Perfect Weapon	225	80
PGA Tour Golf 95	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitfall	95	40
Pitfall 3D	395	200
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Porsche Challange	225	80
Power Move Wrestling	195	50
Powerserve	125	40
Premier Manager 98	375	180
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Prime Goal JAP	75	25
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball: Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Rage Racer	295	120
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	350	150
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bound Fatal Fury	250	80
Rebel Assault 2	295	100
Reboot	350	150
Resident Evil	250	100
Resident Evil 2	495	250
Resident Evil 2 USA	295	80
Resident Evil Directors Cut	295	120
Return Fire	225	60
Revolution X	95	40
Ridge Racer	175	50
Ridge Racer Revolution	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Resurrection	295	80
Risk	375	180
Rivon Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash	225	80

NHL Face Off 125:-

Titel	Vi säljer	Köper
Road Rash 3D	395	200
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock'n'Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	225	80
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assult	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkey	295	100
Slam & Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Speedster	195	50
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reign	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	350	150
Street Fighter Ex Plus	395	200
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Sukkoden	250	80
Super Football Champion	150	40
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tama JAP	75	25
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tenka	195	50
Tennis Arena	275	100

Titel	Vi säljer	Köper
Test Drive Off Road	250	80
Tetris Plus	395	120
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Thunderhawk 2 - Firestorm	225	80
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis + pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No 1	195	50
Toca Touring Cars	395	200
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider	250	80
Tomb Raider 2	395	200
Top Gun	225	80
Toshinden 1 Battle Arena	95	40
Toshinden 2 Battle Arena	195	50
Toshinden 3 Battle Arena	225	80
Total Drivin	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Track & Field, International	225	60
Transport Tycoon	350	150
Trash It	150	40
True Pinball	225	60
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2 - World Tour	350	150
Two Tenkaku JAP	75	25
V-Rally	395	200
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	225	60
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Warhammer	250	80
Warhawk	150	40
WCW vs The World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Williams Arcades Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	175	50
Wing Commander 3 USA	75	25
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup Golf	195	50
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrestlemania	225	80
WWF in your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	80
X Com 2	350	150
X Men	375	180
Xevious 3D	150	40
Z 275	100	

SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

Byt dina spel mot andra

– Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservvitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din föräldrars namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation:

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper emåller du tillgodokvittion på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant

– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annnons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): -25% på pris.
Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.
2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Ange något kontonummer som du vill ha pengarna på. Skriv bank/post och kontonummer. Har du inte något konto kommer pengarna på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
Nordic Games AB Inköpsvd. , Box 5083, 650 05 Karlstad
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

Sänd in dina spel enkelt

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg:

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avi:n är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg.
Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg:

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg.Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, dvs att du betalar frakten.

PSX-IMPORT

USA-NYHETER

Azure Dreams	449:-
Dead or Alive	449:-
Gran Turismo	449:-
Saga Frontier	449:-
Tekken 3	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Einhänder	449:-
Monster Rancher	449:-
Tactics Ogre	449:-

SPECIAL-ERBJUDANDE:

Gäller till dig som köper minst ett **importspel:**

Minneskort	69:-
Sony original pad	199:-
Link Up Kabel	89:-
RGB-Kabel	49:-

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

BEGAGNADE NINTENDO 64-SPEL

Titel	Vi säljer	Köper
Aero Gauge	395	200
Aerofighters Assult	395	200
Blast Corps	375	180
Bomberman 64 3D	375	180
Chameleon Twist	325	150
Clayfighter 63+	275	100
Crusin USA	375	180
Dark Rift	395	200
Diddy Kong Racing	425	220
Doom 64	395	200
Duke Nukem 3D	450	200
Extreme G	375	180
F1 Pole Position	375	180
FIFA 64	250	100
FIFA 98	395	180
Fighters Destiny	450	220
Forsaken	495	250
GASP	495	220
Goemon - M.Ninja	495	250
Goldeneye 007	495	250
Hexen	375	180
Int.Superstar Soccer 64	375	180
Killer Instinct Gold	350	150
Lamborghini Challenge	395	200
Lylat Wars med Rumble Pack	495	250
Lylat Wars utan Rumble Pack	395	200
Mace	375	150
Madden 64	395	200
Mario Kart 64	395	200
Mischeif Makers	350	150
MK Mythologies	395	200
Mortal Kombat Trilogy	395	200
Multi Racing Champ.	450	200
Nagano Winter Olympics	450	200
NBA Hangtime	295	120
NBA Pro	450	200
NFL Quarterback Club 98	450	200
NHL Breakaway 98	450	220
Olympic Hockey	395	200
Pilotwings 64	295	120
Quake 64	495	250
San Fransico Rush	395	200
Snow Boards Kids	395	200
Star Wars Shadows of Empire	350	150
Super Mario 64	395	200
Tetrisphere	375	180
Top Gear Rally	395	200
Turok Dinosaur Hunter	350	150
War Gods	275	100
Wave Race 64	350	150
Wayne Gretzky Hockey	350	150
WCW vs Nitro	395	200
Virtual Chess	450	220
World Cup 98	475	220
Yoshi's Story	495	250

Diddy Kong Racing 425:-

F1 Pole Position 375:-

Fighters Destiny 450:-

Nagano Winter Olympics 450:-

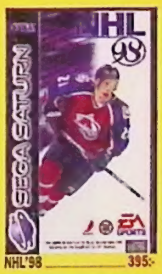
NHL Breakaway '98 ..... 450:-

TILLBEHÖR

Titel	Vi säljer	Köper
AC Adapter Original	295	120
Action Replay	395	150
Adapter Uppgraderad	175	25
Antennkabel Freetron	150	40
Antennkabel Original	150	50
Game Killer	75	10
Handkontroll Annan modell	150	50
Handkontroll Färg, Original	275	120
Handkontroll Sharkpad Pro	250	100
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	195	50
Minneskort Standard	125	30
Minneskort original	125	25
Ratt Mad Catz	450	200
RGB Kabel USA	395	50
Rumble Pack färg, Joytech	125	30
Rumble Pack Original	150	50
X Tender	75	20

BEGAGNADE SATURN-SPEL

Titel	Vi säljer	Köper
Actua Golf	150	50
Actua Soccer Club Edition	195	50
Albert Odessey USA	395	150
Alien Trilogy	295	100
Alone in the Dark	125	30
Alone In The Dark JAP	50	20
Amok	150	50
Andretti Racing	175	50
Area 51	250	80
Astal USA	95	25
Athlete Kings	250	80
Baku Baku Animal	350	120
Bases Loaded USA	75	20
Batman Forever	150	40
Battlemonsters	125	30
Battlestation	150	50
Blackdawn	250	80
Blazeflre	150	40
Blam! Machinehead	150	40
Blast Chamber	195	50
Blazing Dragons	195	50
Blazing Dragons USA	95	25
Bomberman	350	150
Breakpoint Tennis	225	50
Bubble Bubble	250	80
Bug	195	50
Bug Too	350	150
Bust A Move 2	250	80
Bust A Move 3	395	150
Casper	250	80
Chaos Control JAP	75	20
Chaos Patrol	150	40
Clockwork Knight	175	50
Clockwork Knight 2	250	80
Command & Conquer	295	100
Crime Wave	295	120
CROC	395	180
Crow City of Angeles	150	50
Crusader No Remorse	125	30
Cyber Speedway	125	30
Cyberia	125	30
D	175	50
Darius Gaiden	95	3
Darius II	150	40
Dark Legend USA	95	25
Dark Savior	195	50
Dark Saviour USA	95	30
Darklight Conflict	125	30
Daytona USA	150	50
Daytona USA Circuit Ed	250	80
Daytona USA JAP	75	20
Defcon 5	150	40
Destruction Derby	250	80
Die Hard Arcade	295	100
Die Hard Trilogy	195	50
Digital Pinball	150	50
Discworld	195	50
Discworld 2	295	100
Doom	195	50
Double Switch USA	95	25
Dragon Force	295	120
Dragonheart	195	50
Duke Nukem 3D	395	150
D USA	95	25
Earthworm Jim 2	225	60
Enemy Zero	450	200
Euro '96	175	50
Exhumed	250	80
F1 Challange	250	80
FIFA 96	125	30
FIFA 97	195	50
FIFA 98	395	180
Fighters Megamix	350	150
Fighting Vipers	150	40
Formula Karts	295	100
Frank Thomas Big Hurt Baseball	125	30
Galactic Attack	150	40
Galaxy Fighter	195	50
Gex	250	80
Ghen War	150	40
Ghen War USA	95	25
Golden Axe	250	80
Gridrun	195	50
Guardian Heroes	195	50
Gun Griffon	195	50
Gun Griffon JAP	75	20
Hang On GP	195	50
Hardcore 4 x 4	250	80
Hattrick Heroes JAP	75	20
Hexen	175	50
Hi Octane	95	30
High Velocity USA	95	25
Highway 2000	250	80
Horde	195	50
Impact Racing	150	40
Impact Racing USA	75	25
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	195	50
Int.Victory Goal	95	30
Iron Man X/O	150	50
Jewels of the Oracle	250	80
Johnny Bazookatone	150	50
Jurassic Park The Lost World	325	120
Keio 2 Flying Squadron	195	50
King of Fighters 95+RAM minne	295	100
Last Bronx	395	150
Last Gladiator Digital Pinball USA	75	25
Legend of Oasis USA	95	25
Lemmings 3D	150	50
Loaded	175	50
Lost Vikings 2	175	50
Madden 97	150	50
Magic Carpet	125	30
Mansion of Hidden Soul	195	50
Mans TT	225	60
Mass Destruction	150	50
Mega Man X3	250	80
Mighty Hits	195	50
Mortal Kombat 2	150	50
Mortal Kombat 3 Ultimate	295	100
Mr Bones	150	50
Myst	250	80
Mystaria	225	60
Myst USA	95	25
Nascar 98	395	150
NBA Action	150	50
NBA Jam Extreme	175	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	395	150
Need for Speed	195	50
NFL Quarterback Club 96	150	40
NHL 97	150	50
NHL 98	395	180
NHL All Star Hockey	175	50
NHL All Star Hockey 98	395	150
NHL Powerplay 96	150	50
Night Warriors	150	50
Nights	125	40
Nights + Analog pad	295	100
Off World Interceptor	125	30
Olympic Soccer	150	40
Outrun JAP	125	30
Pandemonium	295	100
Panzer Dragon	150	50
Panzer Dragon 2	250	80
Panzer Dragon Saga	395	200
Parodius	250	80
Pebble Beach Golf	195	50
PGA Tour Golf 97	175	50
Photo CD	250	60
Pinball Graffiti	195	50
Primal Rage	195	50
Pro Pinball	195	50
Quake	395	180
Rayman	250	80
Resident Evil	395	180
Revolution X	125	30
Rise 2 Resurrection	125	30
Road Rash	175	50
Robopit	125	30
Robotica	150	50
Robotica USA	95	25
Romance of 3 Kingdom 4 USA	450	120
Scorcher	150	50
Sea Bass Fishing	250	80
Sega Agra	225	60
Sega Rally	250	80
Sega Rally USA	150	40
Sega Touring Car	395	200
Shellshock	150	50
Shining in the Holy Ark	350	150
Shining Wisdom	195	50
Shinobi X	195	50
Shockwave Assult	95	30
Sim City 2000	295	100
Skeleton Warriors	150	50
Sky Target	250	80
Slam & Jam 96	125	30
Sonic 3D Flicky's Island	295	100
Sonic Jam	375	150
Sonic R	395	200
Soviet Strike	195	50
Space Hulk	125	30
Space Jam	250	80
Spot Goes to Hollywood	250	80
Star Fighter 3000	150	50
Street Super Sisters	395	200
Story of Thor 2	195	50
Street Fighter the Movie	195	50
Street Fighter Alpha	150	40
Street Fighter Alpha 2	295	120
Street Fighter Zero Jap	95	25
Street Racer	195	50
Striker 96	125	30
Super Puzzle Fighter 2	350	120
Swagman	350	120
Theme Park	150	50
Three Dirty Dwarfes	150	50
Thunderhawk 2	195	50
Tilt	250	80
Titan Wars	150	50
Tomb Raider	275	100
Tonico	350	120
Toshinden Battle Arena	150	50
Toshinden Battle Arena USA	95	30
Toshinden Remix JAP	75	20
Toshinden URA	195	50
Trash It	295	120
True Pinball	250	80
Tunnel B1	195	50
Valora Valley Golf	195	50
Warcraft 2	375	150
Victory Boxing	225	60
Wing Arms	195	50
Winter Heat	395	150
Wipe Out	150	50
Virtua Cop 2	250	80
Virtual Cop 2 med pistol	375	150
Virtua Cop med pistol	325	120
Virtua Cop utan pistol	150	50
Virtua Fighter	95	30
Virtua Fighter 2	175	50
Virtua Fighter 2 USA	95	25
Virtua Fighter Kids	150	50
Virtua Fighter Kids USA	95	25
Virtua Fighter Remix	150	50
Virtua Golf	195	50
Virtua Hydlide	150	50
Virtua On	195	50
Virtua Open Tennis	150	50
Virtua Open Tennis JAP	75	20
Virtua Racing	150	50
World Cup Golf	195	50
World Series Baseball	195	50



NHL'98 ..... 395:-

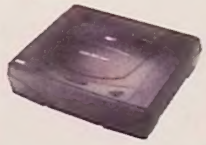
Titel	Vi säljer	Köper
World Series Baseball 2	250	80
Worldwide Soccer 97	195	50
Worldwide Soccer 98	395	180
Worms	350	100
Wrestlemania Arcade	195	50
WWF In your House	250	80
X Men	195	50

TILLBEHÖR

6 Player Adapter	250	100
Action Replay	395	100
Adapter	175	50
Antennkabel	150	50
Handkontroll Original	195	50
Handkontroll Superpad	95	20
Handkontroll Terminator	95	20
Handkontroll Virtua Stick	395	150
Minneskort 8 Mbit	295	100
Multi Tap 6-player adapter	450	150
Nights + Analog pad	295	100
Photo CD	250	60
Pistol, ej original	195	30
Pistol, original	250	50
Ratt Arcade Racer	550	200
RGB Kabel	150	40
X Tender	75	20

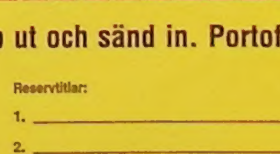
BEGAGNADE BASENHETER

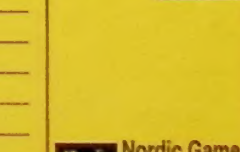
- alltid med ett års garanti.



Titel	Vi säljer	Köper
Gameboy	295	150
Gameboy Pocket	395	200
Game Gear + spel	450	150
Nintendo 8-bit	295	100
Nintendo 64	1250	800
Playstation	1295	800
Playstation MultiX	1895	1000
Sega Megadrive	395	150
Sega MegaCD	250	80
Sega 32X	150	30
Sega Saturn	895	400
Super Nintendo	495	250
Super Nintendo MultiX	595	300

I samtliga priser ingår vad normalt ingår vid nyköp, dvs handkontroll/er, strömsladd och Scart/Antennkabel. Vi reserverar oss för drastiska prissänkningar på nya Playstation eller Nintendo 64. Sänks basenheter kraftigt i nypris under aktuell annonsperiod kommer vi samtidigt sänka in och utprisera på respektive basenheter.





GRATIS POSTORDER-KATALOG

Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:

PlayStation · GAME BOY · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · SEGA

68 sidor 4-färg

Beställ med kupongen till höger!

1000-tals spel finns i lager för leverans inom 24 timmar. Vg se beställ vår katalog eller se tidigare annonser av Super Play för prislistor. Inköp och försäljningspris på ovanstående system är oförändrade sedan förra annonsen. OBS! Undantag – vi betalar fr.o.m 1 februari 25:-/st för samtliga Nintendo 8-bits spel oavsett titel.

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

☐ JA TACK, Jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: .....

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer: ..... Postort: .....

Tel: ..... Målsmans sign. (o under 16 år) SP05

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic games Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

Vilken succé!

12 MÅNADERS RÄNTEFRI AVBETALNING!

BLOMGREN PHILIP 5251293
SOLVIKSVÄGEN 13
23633 HÖLLVIKEN

NINTENDO64

Ordertel: 0414-100 54, orderfax: 0414-100 96

PlayStation

Bäste kund!

Vi kan erbjuda dig spel till såväl Nintendo som Playstation. Det unika med oss är att vi lämnar 3 års garanti på alla spel, samt att vi står för alla fraktkostnader. När det gäller hela paket med enhet + spel så har vi specialiserat oss på 12 månaders räntefri avbetalning.

Välkommen med din order!

Paket!

Billigare – Smartare – Enklare!

STORA N 64 PAKETET
Nintendo 64
2 valfria spel
Extra handkontroll
Minneskort
Rumble Pack
Paketpris: 3.895:-
354:-/mån

N 64 STANDARD PAKETET
Nintendo 64
Valfritt spel
Extra handkontroll
Minneskort
Paketpris: 2.995:-
272:-/mån

Golden Eye paketet
Nintendo
Golden Eye
Extra handkontroll
2 Rumble Packs
Paketpris: 3.095:-
289:-/mån

STANDARD PAKETET
Playstation
Valfritt spel
Extra handkontroll
Minneskort
Väska
Paketpris: 2.795:-
254:-/mån

STORA PSX PAKETET
Playstation
3 valfria spel
Extra handkontroll
Minneskort
Väska
Paketpris: 3.795:-
345:-/mån

FINAL FANTASY PAKETET
Playstation
Final Fantasy
Minneskort
Paketpris: 2.495:-
227:-/mån

Spel A-Ö

Aero Fighters Assault	699:-
Aero Gauge	699:-
Blast Corps	699:-
Bomberman 64	599:-
Chameleon twist	649:-
Clay fighter	699:-
Crusin USA	599:-
Dark Drift	699:-
Diddi Kong racing	649:-
Doom 64	799:-
Duke nukem 64	699:-
Dual Heroes	699:-
Extreme G	699:-
F1 Pole Position	699:-
Fifa 98	599:-
Fighters Destiny	699:-
Forsaken	699:-
Golden Eye	699:-
ISS 64	699:-
Killer Instinct	699:-
Lamborghini	699:-
Lylat Wars	749:-
Mace the dark age	699:-
Mario 64	649:-
Mario Kart	649:-
Mischief Makers	549:-
Mission Impossible	699:-
MRC	799:-
Mystical Ninja	699:-
Nagano OS	699:-
Nba Hang time	799:-
Nba Pro	649:-
Nhl Breakaway	699:-
Olympic Hockey	699:-
Quake 64	699:-
Snow bord kids	499:-
Starwars	699:-
Tetris Sphere	499:-
Top gear rally	699:-
Turok	749:-
Virtua Chess 64	699:-
WCW	699:-
Wargods	699:-
Wayne Gretsky	799:-
Wayne Gretsky 98	699:-
Waverace	649:-
Wetrix	699:-
Wrecking balls	699:-
Yoshis Story	649:-

Tillbehör

Rumble pack	199:-
Minneskort	199:-
Handkontroll grå	299:-
Handkontroll färg blå, grön, gul, röd, svart	349:-
RF kit	249:-

Månadens Spel!

NHL Breakaway 699:-

Betalningsalternativ

1. **12 månaders räntefri avbetalning.**
   Köpet delas upp på 11 lika stora betalningar. Endast 250:- i uppl. avgift, samt 24:- /mån tillk. Krav: ålder 18 år, samt fast inkomst.Är du under 18 år får dina föräldrar stå som ansvarig.
2. **Köp nu – betala om 4 mån.**
   Vi skickar dina varor till dig idag och du betalar först om fyra månader. Endast 250:- i avgift tillkommer.
3. **Kontant betalning.**
   Vi skickar dina varor, så löser du ut dem på posten. OBS! Inga avgifter tillkommer.

Ordertel: 0414 - 100 54, orderfax: 0414 - 100 96
Sänd talongen till: JP Spel AB, box 17 272 21 Simrishamn

Order

JPspel

Namn: .....

Adress: .....

Postadress: .....

Tel: .....

Pers. nr: .....

Underskrift: .....

Betalningsalternativ:
- ☐ Kontant
- ☐ 12 mån. räntefritt
- ☐ Köp nu - betala om fyra månader

Res. för ev. prisändringar

Spel A-Ö

Abes oddessy	549:-
Ace combat 2	549:-
Agent Armstrong	549:-
Alundra	549:-
Arcade greatest hits	569:-
Auto Destruct	499:-
Batman & Robin	499:-
Beast Wars	499:-
Bloody roar	589:-
Broken Helix	589:-
Bushido blade	549:-
Castlevania X	549:-
Colony wars	549:-
Constructor	499:-
Cool Boarders 2	549:-
Crash bandycoot 2	549:-
Crime Killer	499:-
CROC	499:-
Dark Omen	499:-
Diablo	499:-
Die Hard trilogy	299:-
Discworld 2	549:-
Duke nukem 3D	549:-
Fade to black	399:-
Fighting force	549:-
FIFA 98	499:-
Final Fantasy 7	549:-
Formula 1 97	549:-
Formula kart	499:-
Forsaken	499:-
Frogger	499:-
G-police	549:-
Herkules	549:-
Independence day	499:-
Indy 500	549:-
Jet moto 2	549:-
Lucky Luke	549:-
Lost World	499:-
Madden 98	499:-
Midnight run	549:-
Monopoly	499:-
Monster trucks	549:-
Moto Racer	499:-
Motorhead	499:-
Nagano OS	549:-
Nascar 98	499:-
Need for speed 3	499:-
Nba live 98	499:-
Nhl 98	499:-
Nhl Face Off	549:-
Nuclear strike	499:-
Overboard	549:-
Pandemonium 2	499:-
Parappa	399:-
Pga tour 98	499:-
Powerboat	499:-
Power play hockey 98	549:-
Power soccer 2	549:-
Rapid racer	549:-
Reboot	499:-
Red alert	549:-
Resident Evil 2	579:-
Resident Evil dir. cut	549:-
Risk	499:-
Riven	549:-
Road Rash	399:-
Road Rash 3	499:-
Screamer 2	549:-
Skull Monkey	499:-
Sim City 2000	499:-
Soviet strike	299:-
Spice world	549:-
Steel regin	499:-
Super Motocross	499:-
Syndicate wars	499:-
Test drive 4	499:-
Theme Hospital	499:-
Time crisis	849:-
TOCA	549:-
Tomb raider 2	549:-
Toshinden 3	549:-
V-rally	549:-
Warcraft 2	499:-
Wargods	549:-

Tillbehör

Handkontroll	349:-
Minneskort	249:-
Väska	199:-
Mus	349:-